ANTONIO GUDE

diccionario de ajedrez



Términos y expresiones. Modalidades de juego. Aperturas. Principios técnicos. Figuras tácticas y estratégicas. Problemas y estudios. Récords. Tablas. Curiosidades. Reglamentos.

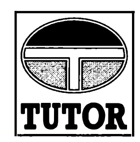


diccionario de ajedrez

ANTONIO GUDE

diccionario de ajedrez

*Términos y expresiones.
Modalidades de juego.
Aperturas. Principios técnicos.
Figuras tácticas y estratégicas.
Problemas y estudios. Récords.
Tablas. Curiosidades.
Reglamentos.*



Editor: Jesús Domingo
Coordinación editorial: Paloma González

Marqués de Urquijo, 34. 28008 Madrid
Tel.: 91 559 98 32. Fax: 91 541 02 35
E-mail: info@edicionestutor.com
www.edicionestutor.com


Socio fundador
de la World Sport Publishers' Association
(WSPA)

Maquetación: Juan Moraño
Diseño de cubierta: Digraf
Fotografía de cubierta: Corbis/Cover
ISBN: 84-7902-519-0
Depósito legal: M-28.255-2005
Impreso en EFCA, S. A.
Impreso en España – *Printed in Spain*



A Ina

PRÓLOGO

Mi trabajo en este libro ha consistido en seleccionar y definir los términos y expresiones utilizados hoy en el ajedrez.

He prescindido, en general, de información erudita. Así, al describir las piezas sólo se mencionan sus movimientos y valor nominal, sin referencias etimológicas.

Tampoco puede tratarse la historia del ajedrez en esta obra, en cuyo aspecto sólo hace sucinta mención de las principales escuelas. Recordemos que el ajedrez *nuevo* o, lo que es lo mismo, el ajedrez prácticamente tal cual hoy se juega, data del siglo XV, de modo que la enorme información relativa a nuestro juego, por muy comprimida que pretenda ofrecerse, sólo puede tener cabida en obras monumentales o monográficas.

Hay excepciones que no contradicen lo anterior. No me parecía posible, por ejemplo, pasar por alto a Caissa, la diosa mitológica del ajedrez, ni tampoco a Sissa, el legendario creador de esta infinita trama, a quien debemos tantos desvelos y tanto placer. He incluido, asimismo, términos que ya no se emplean, por tratarse de una información que me parecía valiosa, y que, al ser muy concretos, ocupaban poco espacio. ¿Por qué no informar al lector de palabras como *perros*, *escaque*, *mano, trebejos, doncellas* y algunas otras?

También dediqué una amplia entrada a los autómatas, cuyo mayúsculo fraude es, al mismo tiempo, una fascinante y dramática historia, en la que destacados jugadores de ajedrez se vieron sometidos a las tiránicas exigencias del negocio del espectáculo. Los autómatas causaron furor en su tiempo y sus giras fueron noticia sensacional: la aparente quimera del ser humano, ¡paradójicamente fascinado por inventar una máquina que derrotase a su propio creador!

La mayoría de las aperturas, incluidas las marginales, se han consignado con una brevísima descripción y un diagrama ilustrativo. No es el caso, sin embargo, de las variantes teóricas, que por su número llevarían esta obra a una dimensión excesiva para sus objetivos.

Hay entradas inevitables por su gran significación deportiva e histórica, como los datos relativos a campeones y campeonatos mundiales, récords de simultáneas o niños prodigio, así como las que se refieren a confrontaciones inusuales de rango, a través de medios de comunicación, como los grandes combates por radio (pero también por otros medios: telégrafo, teléfono, télex, televisión, internet), las nuevas relaciones establecidas por el ajedrez con las computadoras y programas de juego, o la tan popular modalidad de las partidas rápidas.

Aunque a lo largo de la obra los protagonistas están omnipresentes, ningún jugador tiene aquí una entrada individual. La razón es que, por su importancia, los ases del tablero sin duda merecen un espacio biográfico adecuado (una enciclopedia específica) y no el corsé a que se verían reducidos en una obra de este tipo. Por otro lado, sería difícil limitar el número de grandes jugadores a unas cuantas decenas. ¿Habría que incluir sólo los campeones del mundo? En tal caso, ¿sería justo excluir a Anderssen, Staunton, Morphy, Zukertort, Rubinstein, Nimzovich, Keres, Geller, Bronstein, Larsen, Stein, Korchnoi, Anand, Ivanchuk, Topalov o Judit Polgár? ¿Dónde habría que situar el listón, de abrirse el grifo?

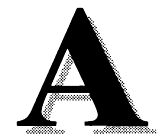
La terminología y conceptos de la problemística están condensados, pues su desarrollo temático es propio de literatura muy especializada, pero confío en que, al menos, sean un principio orientador o punto de partida para el debutante. Pido perdón a los problemistas, porque su mundo es fascinante y merece tratarse con la exquisitez con que ellos lo tratan.

El énfasis en aspectos prácticos del juego puede verse en la inclusión de los mates básicos, mates con nombre propio, tipos y estructuras de peones, y numerosas figuras tácticas y estratégicas, siempre con ejemplos y diagramas ilustrativos. Junto con la reglamentación, descripciones de tablero y piezas, y sistemas de notación, tengo la pequeña pretensión de que cualquier lector profano puede aprender a jugar con la asimilación de estos conceptos y ejemplos.

La sistematización y rigor excesivos resultan áridos. Creo que las definiciones o descripciones no deben ser sólo aristotélicas o puramente estrictas y racionales. Algunas gotas de humor, incluso cáustico o negro, no me han parecido, por tanto, inoportunas.

Sólo me resta agradecer a tantos autores de diccionarios, enciclopedias y otras muchas obras sus esfuerzos precedentes, a cuya relación bibliográfica renuncio por ser tarea prolija. Destacaré, entre los españoles, a J. B. Sánchez Pérez y Ramón Ibero, por sus trabajos (de 1934 y 1976, respectivamente), y entre los demás, a Chicco y Porreca *(Dizionario Enciclopedico degli Scacchi*, 1971), al colectivo de la voluminosa *Enciclopedia Soviética del Ajedrez* (Karpov, Averbaj, Krogius, Linder y otros –Moscú 1990–), y a Hooper y Whyld, por su excelente *The Oxford Companion to Chess* (1996).

Espero que la lectura o consulta de este libro le resulte útil y le ayude a resolver algunas de sus dudas en su trato con el más apasionante de los juegos.



a Nombre de la primera columna de la izquierda, según la representación del tablero en la notación algebraica, es decir, la columna en que se sitúan inicialmente ambas torres de dama.

A Abreviatura del alfil en las notaciones algebraica y descriptiva.

ábaco Nombre con que antiguamente se designaba el tablero de ajedrez.

abandonar **1.** Término que puede indicar que un jugador da por perdida una pieza o una casilla, o incluso la lucha por una columna, fila o diagonal. **2.** Rendición de uno de los jugadores.

abandono del centro **= entrega del centro.**

abierta **1.** Apertura que se inicia con 1 e4 e5. **2.** Posición que tiene este carácter, con numerosas líneas despejadas y peones no bloqueados.

abre-cierra Algunos autores llaman así a la **combinación del molino** (véase).

acumulación de ventajas Concepto derivado de la Escuela Clásica, aplicable al juego de posición, según el cual el jugador debe tratar de acumular ventajas hasta conseguir una posición ganadora. La fórmula depurada de este método consiste en la acumulación de **pequeñas ventajas.**

AD En notación descriptiva, columna alfil dama, equivalente a la columna **c** en algebraica.

ad libitum Expresión latina que en ajedrez significa "cualquier jugada" y se representa con el signo ~, que se emplea mucho en composición.

adversario En una partida o competición, oponente, rival, contrincante.

a finis Expresión latina para indicar que, a partir de un momento dado, el resto de la partida se jugará en un tiempo límite preestablecido. Las modalidades, cada vez más populares, de ajedrez rápido se juegan *a finis,* puesto que hay un tiempo límite, por jugador, para toda la partida.

aforismo El ajedrez es terreno abonado para los aforismos, muchos de los cuales datan de tiempos inmemoriales. Desde las comparaciones seudopoéticas a los chasca-

rrillos verbales de café, sin duda existe una cultura del aforismo en ajedrez. En un antiguo proverbio indio se decía ya que "el ajedrez es un lago en el que un mosquito puede nadar y un elefante ahogarse". Más adelante, el proverbio francés "los bienintencionados no deben jugar al ajedrez" aporta una nota psicosádica, que ciertamente no es ajena a los jugadores de ajedrez. También en castellano se ha utilizado el juego rey para recordarnos las virtudes democráticas de la muerte, que a todos iguala. Recordemos las palabras de Sancho, en *El Quijote*: "Brava comparación (...), aunque no tan nueva que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquella del juego del ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura."
Pero sin duda los más sabrosos son los cultivados por la ironía y el sarcasmo del siglo XX. He aquí algunos chispeantes.
"Sus jugadas son tan buenas como las mías, lástima que no las realice en el momento oportuno." (Blackburne, a un aficionado, en unas simultáneas).
"Es un jugador perfectamente capaz de arrancar una derrota de las fauces de una victoria." (J. J. Walsh).
"Puedes golpearle con el tablero a tu oponente, pero eso no significa que juegues mejor que él." (Proverbio inglés).
"En ajedrez hay dos tipos de jugadores: los buenos chicos y los tipos duros. Yo soy de los duros." (Bobby Fischer).
"Enroque porque quiere o porque debe, pero no porque puede." (Pillsbury).
"Para ganar, basta con observar una regla muy simple: haga siempre la mejor jugada." (Tarrasch, a Carlos Torre).
Por la brillantez y exquisita ironía de sus ocurrencias, el gran maestro ruso-polaco-francés Savielly Tartakower (1887-1956) ostenta el título de rey del aforismo, y hasta ahora nadie lo ha cuestionado. Las que siguen son algunas de sus ingeniosas *boutades*:
"Los errores están ahí, agazapados, esperando a que alguien los cometa."
"Sólo un jugador fuerte sabe lo débil que es su juego."
"El ganador de una partida es el que comete el penúltimo error."
"El enroque es el primer paso hacia una vida ordenada."

agujero **= punto débil.** En general, podemos identificar *agujero* como un punto débil especialmente sensible. Es difícil imaginar, por ejemplo, que alguien llame *agujero* a la casilla a7, en campo negro, pero es mucho más plausible que se le llame así a las casillas d5 o e6, si éstas fuesen puntos débiles.
Ha caído en desuso la palabra inglesa *hole*, de idéntico significado.

ahogado La situación de ahogado se produce cuando uno de los bandos, siendo su turno y *sin estar su rey en jaque*, no puede realizar jugada reglamentaria alguna. Se dice entonces que su rey está ahogado y el resultado de la partida es tablas.
La diferencia entre el mate y el ahogado es que en el primer caso el rey está atacado, y en el ahogado no.
También existe la expresión **mate ahogado** (véase).

AIPE *Association Internationale de la Presse Échiquéenne* (Asociación Internacional de la Prensa Ajedrecística). Fundada por el español Jordi Puig y el danés Svend Novrup. Prácticamente desaparecida.

ajedrecista Término en relativo desuso. ¿Quién dice hoy: "es un buen ajedrecista"? Puede que alguien lo diga, pero seguramente lo mirarán de reojo.
= jugador de ajedrez, jugador.

ajedrez "Juego de mesa que se desarrolla sobre un tablero de 64 casillas (la mitad blancas y la mitad negras) entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas."
Ésta o parecidas definiciones inundan los textos que tratan de decirnos qué es el juego rey. ¿Es satisfactoria una definición de este tipo?
Es interesante la que aporta Juan B. Sánchez Pérez, en su notable *Diccionario ilustrado de ajedrez* (Madrid, 1934): "Juego de habilidad y cálculo, en el que dos series de piezas de distinto color, luchan, haciendo jugadas alternativas hasta el vencimiento de una de ellas o hasta declarar, ya por la posición o por la falta de fuerzas, terminada la lucha sin vencedor ni vencido."
Arte o juego diabólico, asequible a todos por la sencillez de sus reglas, aunque no recomendable a temperamentos apacibles por las emociones que suscita, y en el que sobresalen los jugadores dotados de buena visión estructural o estratégica, retentiva, capacidad analítica y de cálculo.

ajedrez a distancia Así se conoce a todas las modalidades del ajedrez en que ambos jugadores no coinciden en el mismo punto geográfico, en especial el **ajedrez por correspondencia**, pero también por telégrafo, radio, teléfono, correo electrónico, etc.

ajedrez al azar Conocido internacionalmente como *random chess*, ha sido propuesto por Fischer con insistencia, en la década de los noventa. Las piezas (pero no los peones) se colocan arbitrariamente (por sorteo), pero la disposición debe ser la misma para ambos bandos. Hay algunas normas específicas, que no siempre se cumplen de forma rigurosa. Por ejemplo: cada alfil de un mismo bando debe recorrer diagonales de distinto color que el otro, y las torres de un mismo bando deben quedar situadas cada una a un lado del rey.

ajedrez cilíndrico En esta variedad de ajedrez, el tablero es, en realidad, la nota heterodooxa. En la variedad *vertical* las columnas **a** y **h** están unidas. En la *horizontal* son las filas primera y octava las que están unidas.

ajedrez Circe Variante ideada por Pierre Monréal y J. P. Boyer, en 1968.
En este tipo de ajedrez, al producirse la captura de una pieza se la restituye de inmediato al tablero, en el lugar que ocupaba al comienzo de la partida. En el caso de que la casilla en que debe situarse la pieza esté ocupada, entonces la pieza capturada queda definitivamente fuera del tablero. No se puede tomar ninguna pieza, si al reponer ésta en su casilla inicial diese jaque al rey.

ajedrez de Brünner La disposición de las piezas puede ser cualquiera, siempre y cuando exista simetría entre ambos bandos.

ajedrez del correo Es una variante europea, mencionada en un manuscrito de 1202. El tablero tenía doce casillas de derecha a izquierda, con las ocho verticales. Las piezas en juego eran: torre, caballo, alfil, correo, hombre, rey, alferza, ladrón, correo, alfil, caballo y torre, y doce peones situados en la fila delantera. El *hombre* jugaba como el rey actual. El ladrón se desplazaba como la torre, pero sólo una casilla.

ajedrez del futuro Es la denominación de una serie de torneos atípicos, que se celebran anualmente en León, promovidos por el activo maestro internacional Marcelino Sión. Los jugadores están asistidos por ordenadores, provistos de bases de datos y programas de juego o módulos de análisis, de modo que la destreza informática es un

factor a considerar. Son torneos por invitación, en los que suelen participar los mejores del mundo.

ajedrez escocés **= ajedrez progresivo.**

ajedrez Fischer **= ajedrez al azar.**

ajedrez forzado **= doncellas.**

ajedrez kamikaze Creado por Pierre Monréal en 1965. Cada vez que una pieza captura, desaparece del tablero.

ajedrez *Kriegspiel* Cada jugador sólo puede ver un tablero, en el que se hallan sus propias piezas. Una tercera persona, o árbitro, tiene un tablero en el que se sitúan todas las piezas (blancas y negras), y al que traslada los movimientos efectuados por los jugadores, a los que sólo les dice si la jugada que quieren realizar es o no posible. La información del árbitro puede ser de este tipo: "captura en tal casilla." El jugador ha de deducir, entonces, la jugada concreta. Si se trata de un jaque, el árbitro no lo indicará de forma precisa, sino sólo "jaque en la fila x", "jaque en la gran diagonal", etc.

ajedrez marsellés Ajedrez heterodoxo, en el que cada jugador puede realizar dos jugadas consecutivas. Sólo se puede dar jaque en cada segundo movimiento, y el jugador contrario debe neutralizarlo con el primer movimiento de su par.

ajedrez por correspondencia Modalidad de ajedrez por correo, hasta hace poco bastante popular, pero que en la última década ha sido prácticamente sustituido por el ajedrez por correo electrónico, o *e-mail.*

Parece que las primeras partidas de que se tiene noticia se disputaron incluso antes de que existiese un servicio de correos organizado. Enrique I de Inglaterra y Luis VI de Francia jugaron así en 1119, y también eran muy aficionados a este intercambio lúdico Catalina la Grande, de Rusia, Voltaire y Federico el Grande de Prusia.

Entre 1824 y 1828 se disputó el match Londres – Edimburgo, a cinco partidas, en el que los escoceses se impusieron por 2-1 y 2 tablas. En este encuentro precisamente la **Apertura Escocesa** obtuvo su nombre oficial, al plantearla los vencedores en dos partidas.

Al mejorar las comunicaciones, el ajedrez por correspondencia adquirió una considerable popularidad. En 1949 se creó la International Correspondence Chess Federation (ICCF), todavía existente.

El primer campeonato mundial finalizó en 1953, con el triunfo del australiano Cecil J. S. Purdy.

ajedrez por correo **= ajedrez por correspondencia, postal.**

ajedrez postal **= ajedrez por correspondencia.**

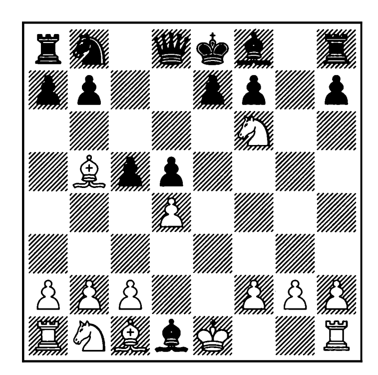
ajedrez progresivo Variante creada por el maestro Znosko-Borovsky en 1947.

También llamado *ajedrez progresivo* italiano, y **ajedrez escocés.** Ajedrez heterodoxo, en el que blancas y negras efectúan, por riguroso turno, un número ascendente de jugadas (blancas una, negras dos, blancas tres, etc.). Sólo es posible dar jaque en el último movimiento de la secuencia y, como en el **ajedrez marsellés,** el jugador que lo sufre, debe anularlo en el primer movimiento de la suya.

La partida que sigue es un ejemplo:

G. Buccoliero – P. Novak
Match Italia – Inglaterra
Correspondencia 1991
1 d4
1 ... c5, ... ♘f6

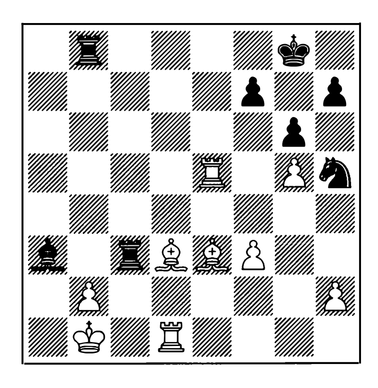
2 e4, e5, e×f6
2 ... d5, ... ♗g4, ... ♗×d1, ... g×f6
3 ♘f3, ♘e5, ♘d7, ♗b5, ♘×f6++
En el diagrama se refleja la posición final.



ajedrez rápido Se considera *ajedrez rápido* aquellas formas del juego rey en que cada jugador tiene un máximo de una hora para toda la partida, y un mínimo de 15 minutos. Las partidas con diez minutos o menos por jugador (10, 7, 5, 3, etc.) se consideran **ajedrez relámpago (Blitz).**
El ajedrez rápido en todas sus formas ha significado una auténtica revolución en la actividad internacional, sobre todo por su impacto divulgador y la economía de tiempo, con importantes torneos en dos o tres días de juego.
El primer Campeonato de Europa de ajedrez rápido (30 minutos por jugador y partida) se celebró en Gijón, del 31 de mayo al 4 de junio de 1988, con la participación de 109 jugadores. Los cuatro primeros puestos fueron copados por jugadores de la URSS: Karpov, Tukmakov, Gavrikov y Ehlvest. Posteriormente, y en el mismo año, Karpov ganaría también el primer mundial, en Mazatlán (Méjico). Estos campeonatos no han seguido celebrándose con regularidad, aunque en los últimos años la FIDE y los organizadores privados se han decantado por la modalidad de 25 minutos.
La firma Intel promovió dos *Grand Prix* o circuitos de torneos de ajedrez rápido en los noventa. En 1994, en el *Kremlin Stars* de Moscú, Anand venció en la final a Kramnik (2,5-1,5). Éste había eliminado a Kasparov en cuartos de final. En Nueva York, Kramnik se impuso en la final a Kasparov (1,5-0,5). En Londres se le dio entrada al programa *Genius*, cuya víctima, en octavos de final fue el mismísimo Kasparov, omnipresente, para lo bueno y para lo malo en las luchas cibernéticas (véase partida en **programas de juego**).
Fue vengado por Anand, que venció 2-0 al monstruo. En la final (Ivanchuk – Anand) se produjeron dos tablas en el primer match, y otras dos en el match de Blitz. Ivanchuk se vio beneficiado, por haber salvado la partida con negras en la quinta. En París, en el cuarto torneo, Kasparov se tomó cumplida revancha, eliminando a Kramnik en semifinales (2-0), y ganando en la final a Nikolic (2-0). Kasparov y Kramnik compartieron el primer puesto del *Grand Prix.* Hubo nuevas ediciones en años sucesivos.
La Universidad de Oviedo organizó varios abiertos importantes, en especial los masivos de 1993 y 1994, con partidas de 45 minutos por jugador.
En 1993 participaron, entre otros, Kramnik, Shirov, Jalifman, Judit Polgár o Bareev. Pero también veteranos, como Smyslov y Taimanov, y el jovencísimo Paco Vallejo (con 10 años) y los programas de juego *M-Chess Pro* y *ChessMachine* (vigente campeón mundial). Venció Viktor Gavrikov, seguido de Rublevsky, Topalov, Alexandrov, Judit Polgár y Cámpora (9), hasta 490 participantes.
En la siguiente edición del macrotorneo (4-8.12.1993) la organización aún se superaría, congregando a 574 participantes, entre los que se encontraban grandes figuras como Anand, Salov, Malaniuk, Yusupov, Timman, Yudasin, Sveshnikov, Miles, Smirin, Ivan Sokolov, Nikolic, Chiburdanidze, Ulibin y muchos otros. Estrellas jóvenes como

Lékó, Judit Polgár y Hoang Trang, y veteranos, como Bronstein, Ivkov y Averbaj. Se impuso un sorprendente Anatoli Vaiser, con 11 puntos (13 partidas), seguido de Yudasin, Smagin, Judit Polgár y Jarlov, con 10,5. El programa *The King* finalizaría 15.º, con 9,5. En 2001 se celebró el importante match Europa – Asia, con los mejores grandes maestros del momento.
En 2002 hubo varias importantes confrontaciones: el Trofeo Eurotel en Praga, el match Rusia – Resto del Mundo y un curioso encuentro entre Kasparov y Karpov, en Nueva York, en "tercera dimensión", porque podían ejecutar los movimientos sobre un tablero electrónico de alta tecnología, con piezas en relieve. Karpov se impuso por 2,5-1,5.
En Cap d'Agde (Francia) se disputó, en octubre de 2003, el Campeonato Mundial de ajedrez rápido. En la final, Anand se impuso a Kramnik (1,5-0,5).
También son importantes los torneos de la modalidad que se organizan anualmente en Francfort.
Los torneos *Melody Amber* de Montecarlo están vinculados a la consolidación del reloj Fischer en el ajedrez internacional: partidas de 25 minutos en su doble vertiente de rápidas y a la ciega (con inyección de tiempo adicional: 5 y 10 segundos, respectivamente) que causaron furor en los noventa y siguen siendo un plato fuerte del calendario. Además de los dos torneos, hay una clasificación combinada, con muy buenos premios en efectivo. En las ediciones de 2004 y 2005 se impuso Anand.

Kramnik – Vallejo
Montecarlo 2004 (25 minutos)
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♗e3 e5 7 ♘b3 ♗e6 8 ♕d2 ♗e7 9 f3 0-0 10 0-0-0 ♘bd7 11 g4 ♕c7 12 ♔b1 b5 13 g5 ♘h5 14 ♘d5 ♗×d5 15 e×d5 ♘b6 16 ♖g1 ♖ac8 17 ♘a5 ♘×d5 18 ♕×d5 ♕×a5 19 ♖g4 ♕c7 20 ♗d3 ♕c6? (20 ... ♕d7) **21 ♕×c6 ♖×c6 22 a4 b×a4 23 ♖×a4 d5 24 ♖×a6 ♖c7 25 c3 g6 26 ♖a5 ♖b8 27 ♖×d5 ♖×c3 28 ♖×e5 ♗a3**



29 ♗d4! ♖cb3 (29 ... ♗×b2 30 ♖b5 –Kramnik) **30 ♖d2 ♘f4 31 ♗c4 ♖3b4 32 ♖c2 ♘d3 33 ♖ee2!** (33 ♗×d3 ♖×d4 34 ♖e3 ♗d6) **33 ... ♖a4 34 b3 ♗f8 35 ♖e3 ♘f4?!** (35 ... ♘c5) **36 ♗e5 ♖ba8?** (tiempo. 36 ... ♗g7 37 ♗×f7+ ♔f8 38 ♗d6+ ♔×f7 39 ♖c7+ ♔g8 40 ♖×g7+ ♔×g7 41 ♗×b8 –Kramnik) **37 b×a4 (1-0).**

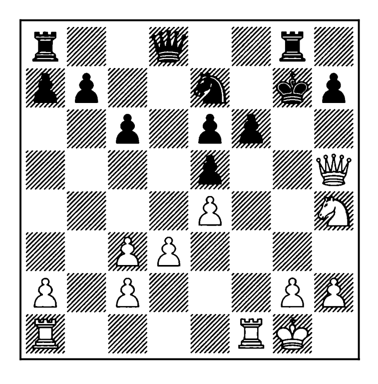
ajedrez relámpago = *Blitz.*

ajedrez sin capturas En esta modalidad sólo es posible capturar una pieza, cuando es el único medio de evitar el mate.

ajedrez sin jaque En este ajedrez se respetan todas las reglas del ajedrez clásico, salvo una: los jaques no existen, a excepción del jaque mate.

ajedrez viviente Así se llama a las partidas de exhibición, con figuras humanas, que se realizan como espectáculo, normalmente con una partida predeterminada. Los teóricos conductores de las piezas suelen ser personajes públicos, relacionados o no con el ajedrez. En ocasiones, jugadores famosos han protagonizado una partida viviente sin guión. En otras, el juego ha sido amañado, con el atenuante de que lo ha si-

do “para mayor diversión del público”, aunque en tales casos no siempre se ha aclarado que así había sido. Por ejemplo, la famosa partida que **Capablanca** y **Herman Steiner** disputaron, en Los Ángeles, el 11 de abril de 1933:
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗b5 ♗b4 5 0-0 0-0 6 d3 d6 7 ♗g5 ♗×c3 8 b×c3 ♘e7 9 ♘h4 c6 10 ♗c4 ♗e6? (10 ... d5) **11 ♗×f6! g×f6 12 ♗×e6 f×e6 13 ♕g4+ ♔f7 14 f4! ♖g8 15 ♕h5+ ♔g7 16 f×e5 d×e5**



17 ♖×f6! ♔×f6 18 ♖f1+ ♘f5 (18 ... ♔g7 19 ♖f7+ ♔h8 20 ♕×h7++) **19 ♘×f5! e×f5 20 ♖×f5+ ♔e7 21 ♕f7+ ♔d6 22 ♖f6+ ♔c5 23 ♕×b7! ♕b6 24 ♖×c6+! ♕×c6 25 ♕b4++.**
Muy bonito, pero más que probablemente, un juego amañado. Steiner, en cualquier caso, así lo afirmó en 1943.
Se cree que la partida más antigua de ajedrez viviente se exhibió en Granada, en 1408. Don Juan de Austria disponía en su palacio de una sala damasquinada, en la que se llevaban a cabo manifestaciones de este tipo.
En los siglos XIX y XX se llevaron a cabo numerosas demostraciones de este tipo, algunas de las más famosas fueron, por ejemplo, la efectuada en Praga (1895), exhibición grandiosa, con un cuadrado de doscientos metros de lado, en el que se representó una batalla ajedrecística, siguiendo un guión, en el que el problemista M. Dobrusky escenificó la derrota del rey húngaro Corvino, a manos del rey bohemio Podebrad.
Otra impactante exhibición se realizó en 1934, en el estadio de la fábrica de automóviles Stalin, en Moscú, en la que se enfrentaron el campeón soviético, Botvinnik, con el campeón de la capital, Rjumin. Las piezas estaban encarnadas por atletas de ambos sexos. La partida finalizó en la jugada 36.
Botvinnik, campeón mundial vigente, se enfrentó, en 1962, a Smyslov, en otra importante demostración de ajedrez viviente, en el Palacio de Deportes de Moscú, interpretando bailarines el papel de las diversas piezas.
Las representaciones más tradicionales son las que se celebran, desde 1954, en la ciudad italiana de Marostica, a modo de homenaje a la leyenda local (que data de 1454), según la cual Rinaldo de Angarano y Vieri de Vallonara se disputaron la mano de una hermosa joven en una partida de ajedrez. En Marostica suele reproducirse la partida Fleissig – Schlechter, que le valió a su vencedor el *premio de belleza*, en el torneo de Viena 1895.
En Jávea (Alicante), y a iniciativa de un activo aficionado, Rafael Andarias, comenzó a representarse, en la década de los noventa, una exhibición que ya ha pasado a ser tradicional. El diseño y la partida son distintos cada año, lo mismo que los jugadores (siempre personajes famosos), lo que enriquece considerablemente el espectáculo.

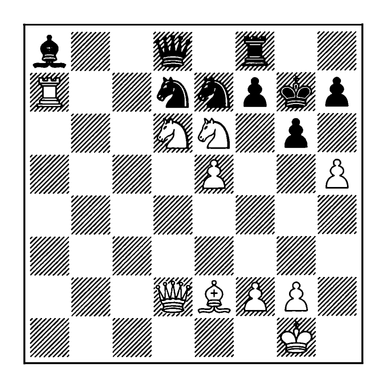
ala = **flanco.**

a la ciega Modalidad de juego sin ver el tablero. Hay tres fórmulas principales:
a) Uno de los contendientes juega sin ver el tablero, mientras que el otro sí lo ve. A veces, el bando que ve puede estar integrado por varios jugadores, en cuyo caso se trata de una partida en consulta.
b) Un jugador se enfrenta a varios adversa-

rios a la vez en una sesión de **simultáneas** (véase). En este tipo de exhibiciones, causó sensación, en su tiempo, la que llevó a cabo el norteamericano Harry Nelson Pillsbury, quien, el 14 de diciembre de 1902 se enfrentó, en Moscú, a 22 adversarios, con el resultado de 17 partidas ganadas, cuatro tablas y una perdida. Pero más sensacional aún fue su exhibición de Hannover (1902), donde se enfrentó a 21 jugadores de categoría apenas inferior a los participantes en el torneo internacional.

c) Ambos adversarios juegan sin ver el tablero. Una fórmula que se puso de moda en los torneos anuales *Melody Amber* de Montecarlo, patrocinados por la Fundación Max Euwe, con la particularidad de que, además, se trata de partidas rápidas (25 minutos por jugador). El nivel de algunas de estas partidas –disputadas entre grandes maestros de primera fila– es, a veces, increíble.

Gelfand – Piket
Montecarlo 21.3.1999
(*a la ciega,* 25 minutos jugador y partida)
1 ♘f3 d5 2 d4 ♘f6 3 c4 e6 4 ♘c3 c6 5 e3 ♘bd7 6 ♕c2 ♗d6 7 ♗d3 0-0 8 0-0 d×c4 9 ♗×c4 b5 10 ♗e2 ♗b7 11 ♖d1 ♕c7 12 ♗d2 a6 13 b4 a5 14 a3 a×b4 15 a×b4 ♘d5 16 ♖ac1 ♕d8 17 ♘e4 ♗×b4 18 ♘eg5 g6 19 e4 ♗×d2 20 ♕×d2 ♘c7 21 e5 ♘d5 22 ♘e4 ♖a3 23 h4 ♕e7 24 h5 ♔g7 25 ♘d6 ♗a8 26 ♖a1 b4 27 ♖×a3 b×a3 28 ♖a1 c5 29 ♖×a3 c×d4 30 ♖a7 ♕d8 31 ♘×d4 ♘e7 32 ♘×e6+!
(Ver diagrama siguiente.)

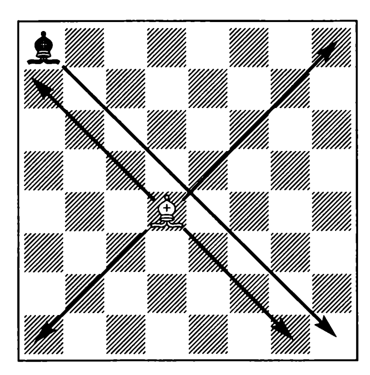


32 ... f×e6 33 ♖×d7 ♕×d7 34 ♘f5+ ♘×f5 35 ♕×d7+ ♔h6 36 h×g6 h×g6 37 ♕×e6 ♔h7 38 ♗d3 (1-0).
En la última edición del *Melody Amber*, la clasificación final del torneo *a la ciega* fue la siguiente: 1. Morozevich 8,5 (de 11); 2. Kramnik 8; 3. Ivanchuk 7; 4. Lékó 6,5; 5-6. Anand, Shirov 6; 7-8. Svidler, Bareev 5,5; 9. Topalov 4,5; 10. Van Wely 3,5; 11. Gelfand 3; 12. Vallejo 2.

alferza Pieza medieval, en los países árabes y Europa, precedente del alfil, que jugaba por casillas oblicuas un solo movimiento.

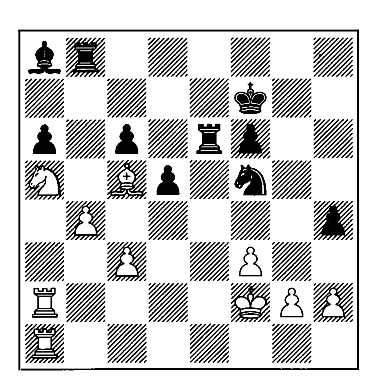
alfil Pieza que se desplaza y captura por las diagonales, el número de casillas que el jugador desee, aunque no puede pasar por encima de otra pieza.
Cada bando dispone, al comienzo de la partida, de dos alfiles, que se sitúan en las casillas **f1** y **c1** (los blancos), y **f8** y **c8** (los negros).
Alfil rey es el que, en la posición inicial, está situado al lado del rey.
Alfil dama es el que, en la posición inicial, está situado al lado de la dama.
En el centro del tablero despliega su máxima actividad, atacando 13 casillas. Su menor actividad es de 7 casillas, suponiendo, en ambos casos, que las diagonales estén libres.
(Ver diagrama siguiente.)
El alfil blanco del diagrama tiene un radio de acción de 13 casillas, mientras que el negro sólo puede recorrer 7.

alfil *bueno* Alfil activo, con diagonales despejadas y buenas perspectivas de juego. Tema estratégico que, en las últimas décadas, ha sufrido una importante revisión conceptual.



alfil *malo* Alfil inactivo, generalmente encerrado por los peones de su propio bando. Tema estratégico. Hay casos teóricos de alfiles *malos* que condicionan todo un sistema de apertura, por ejemplo, el alfil dama negro en la Defensa Francesa, o en la Defensa Ortodoxa del Gambito de Dama.

Karpov – J. Polgár
Linares 1994

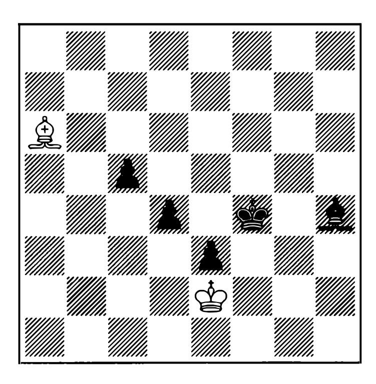


El alfil *malo* de a8 condiciona toda la posición, dándole una gran ventaja a las blancas, como se encargará de demostrar Karpov: **28 ♗a7! ♖b5** (28 ... ♖be8 29 ♘b3 ♗b7 30 ♘c5 ♖6e7 31 ♘×b7 ♖×b7 32 ♗c5!) **29 ♘b3 ♗b7 30 g4! h×g3+ 31 h×g3 ♖e8 32 g4 ♘d6 33 ♘d4 (1-0).** Las blancas ganan calidad y la partida.

alfiles de distinto color

Finales. Esta expresión se aplica a dos alfiles, de diferente bando, que recorren diagonales de distinto color, de modo que nunca pueden encontrarse. En la última fase de la partida es un acusado factor de tablas, que pueden conseguirse, a veces, incluso con dos peones de desventaja.

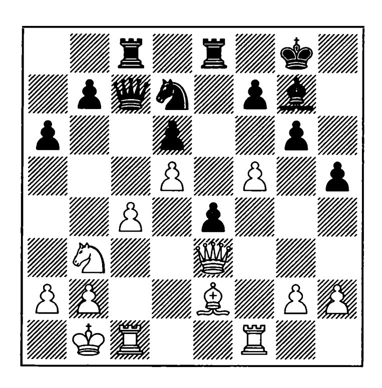
André Chéron
Final compuesto (1945)



1 ... ♔e4. Según el autor de la composición, en este caso extremo las negras sólo pueden ganar si consiguen llevar su rey al flanco de dama para apoyar el avance del peón de c5. **2 ♗c4 ♔f6 3 ♗a6 ♔d5 4 ♔d3 ♔c6.** Si 4 ... e2, 5 ♗c4+! (única, no 5 ♔×e2? c4) 5 ... ♔c6 6 ♔×e2. **5 ♔c2!.** La idea de esta jugada es intercambiar papeles de bloqueo entre alfil y rey, porque éste debe impedir la penetración de su homónimo en el ala de dama. **5 ... ♔b6 6 ♗e2 ♔a5 7 ♔b3! ♗e7 8 ♗f1**, y aunque su ordenador le diga que las negras tienen ventaja decisiva, lo cierto es que la posición es tablas.

Medio juego. También es un tema que tiene significación en el medio juego, y es un factor especialmente acusado cuando uno de los bandos despliega un ataque, porque la presencia de alfiles de distinto color favorece al bando atacante.

Anand – Kramnik
Dortmund 2004



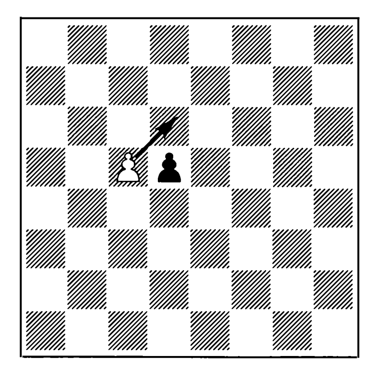
En esta posición las negras acaban de jugar **23 ... ♘d7.** Teóricamente, el alfil negro es muy superior al blanco, con un radio de acción muy restringido. Claro está que los alfiles de distinto color no son el único factor influyente de la posición, pues las blancas pueden lanzar un ataque en el flanco de rey. **24 g4! ♕b6 25 ♕h3 ♘c5?!** (25 ... h4) **26 f×g6 f×g6 27 g×h5 ♘×b3 28 a×b3 ♕d4 29 ♖c2 ♖f8 30 ♖d1 ♕f6 31 ♗g4!.** Pero el alfil blanco decide la lucha **(1-0).** Si 31 ... ♖ec8, 32 h×g6 ♕×g6 33 ♗e6+.

alfiles Harrwitz Se llama así a los alfiles del mismo bando que dominan diagonales adyacentes. Se trata de un homenaje al maestro alemán Daniel Harrwitz (1823-1884) que solía disponerlos de esa forma. Algunos autores prefieren la denominación **alfiles paralelos.**

alfiles paralelos = **Alfiles Harrwitz.**

aliados Grupo o equipo de jugadores que defienden uno de los bandos. Normalmente se llaman *aliados* a quienes se enfrentan a un maestro en una partida en consulta. Pero también se da el caso de aliados (o consultantes) contra aliados.

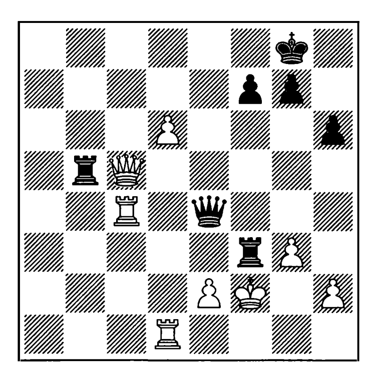
al paso Captura que puede realizar el peón, cuando está situado en la quinta fila (si es blanco), o en la cuarta (si es negro) y un peón contrario de una columna adyacente realiza su primer movimiento, avanzando dos casillas. Entonces, el peón contrario puede capturarlo como si sólo hubiese avanzado una casilla. Si, por ejemplo, las blancas tuviesen un peón situado en **c5** y las negras avanzasen su peón **d** a **d5**, aquél podría capturarlo, como si hubiese jugado a **d6** (véase diagrama).



al toque (Jerga). Expresión muy popular entre los jugadores de ajedrez. Significa que un jugador (o ambos) está(n) jugando rápidamente, casi sin pensar. Suele suceder en aperturas conocidas, cuando los primeros movimientos se realizan de forma casi instantánea, o bien en una secuencia de jugadas forzosas.

amaurosis scacchistica Expresión acuñada por el gran maestro Siegbert Tarrasch (1862-1934), médico de profesión, que aludía así a la ofuscación o "ceguera" ajedrecística que a veces padece el jugador en una posición determinada.
El que sigue es un ejemplo de la alta competición (octavos de final, Mundial de Las Vegas), si bien se trata de una partida rápida (25 minutos por jugador +10 segundos adicionales por cada jugada).

Topalov – Kramnik
Las Vegas 11.8.1999 (4.ª)



En posición muy difícil, las negras acaban de lanzar un *farol*, **38 ... ♖b3-f3+?.** La torre no puede tomarse, pues si 39 e×f3?, sigue 39 ... ♖b2+ 40 ♔g1 ♕×f3 41 ♕c8+ ♔h7 42 ♕h3 ♕×d1+ 43 ♕f1 ♕×d6. **39 ♔g1??.** Se ha hecho la oscuridad y Topalov se ha ofuscado. Esta jugada hace buena la de Kramnik. Con 39 ♔e1!, las negras están perdidas, como puede comprobarse. Por ejemplo: 39 ... ♖×c5 40 ♖×e4, y el peón **d** cuesta una de las torres. Después de **39 ... ♕×e2 40 ♕d4 ♖b2**, las blancas tuvieron que rendirse.

amenaza Jugada o secuencia de jugadas inminente, que uno de los contendientes proyecta realizar y que, de ser ejecutada, acarrearía consecuencias negativas para el rival. Se ha citado hasta la saciedad la sentencia de Nimzovich: "La amenaza es más fuerte que su ejecución", pero no puede tomarse al pie de la letra. A pesar de su notable sentido del humor, teniendo en cuenta la seriedad técnica que caracterizaba a Nimzovich, podemos entender que el verdadero significado de esta tesis es que la amenaza puede reforzarse, con lo que resulta más fuerte que si se ejecuta *de inmediato*.

análisis En ajedrez se utiliza la palabra análisis quizá con mayor frecuencia que en el contexto clínico o químico.
La definición de la RAE adolece de excesiva abstracción: "Distribución y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos."
En ajedrez lo analizamos (o creemos analizarlo) todo: las aperturas, el medio juego, los finales, las variantes, las posibles réplicas y contrarréplicas, etc., en una dialéctica sin fin.
En el cálculo de variantes de una combinación es donde tiene el análisis ajedrecístico su campo de abono, pero también se analizan y desmenuzan hasta la saciedad las variantes, subvariantes y líneas de juego en la apertura.

analista En la alta competición, **entrenador** o **segundo.**

anotación **= notación.**

apertura Primera fase de la partida, en la que se movilizan las piezas. Los objetivos habituales de ambos bandos, en la apertura, son un rápido desarrollo de piezas, la lucha por conquistar el centro y poner al rey a cubierto (enroque).
Tradicionalmente, las aperturas se clasifican en tres grandes grupos:
Abiertas. Las que se inician con **1 e4 e5.**
Semiabiertas. Las negras responden a **1 e4** con una jugada no simétrica.
Cerradas. Todas las demás.

Apertura Ahlhausen **= Ataque Grob.** Parece que Carl Ahlhausen (1835-1892), bibliotecario de la Asociación Berlinesa de Ajedrez, fue el primero en emplear esta apertura.

Apertura Alapin **1 e4 e5 2 ♘e2.** Marginal.

Apertura Amar **= Apertura París.**

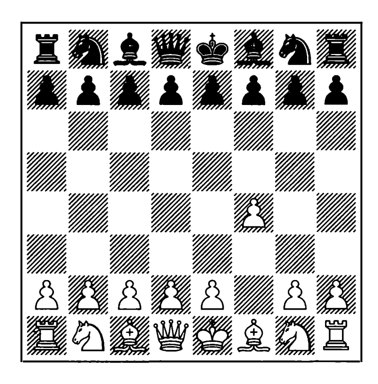
Apertura Anderssen **1 a3.** Marginal.

Apertura Barcza **1 ♘f3 d5 2 g3.**
También llamada **Apertura Benko.** Como ambos grandes maestros son húngaros (Gedeon Barcza, Pal Benko), la afinidad es más que evidente.

Apertura Barnes **1 f3.**
Absolutamente marginal. Llamada *chocolatera* en la jerga.

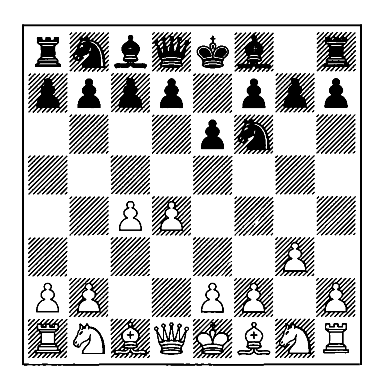
Apertura Betbeder **= Sistema Veresov.**

Apertura Bird **1 f4.**



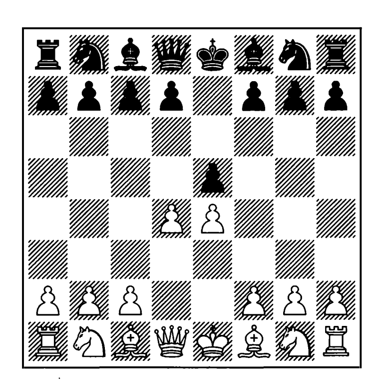
Introducida, en el siglo XIX, por el maestro inglés Henry Edward Bird (1830-1908).
Las blancas controlan e5 y anticipan un posible ataque en el flanco de rey.
Es curioso señalar que existe una réplica agresiva, **1 ... e5** (**Gambito From**), que puede dar lugar a tres gambitos consecutivos: 2 f4 (**Gambito de Rey**) 2 ... d5 (**Contragambito Falkbeer**).

Apertura Catalana **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 g3. 1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 d5 4 g3 ♗e7 5 ♗g2 0-0.**
(Ver diagrama siguiente.)
Se supone que es un sistema inventado por Savielly Tartakower, durante el torneo internacional de Barcelona (1929), en homenaje a Cataluña, aunque sería deseable que alguien señalase al menos una partida de di-



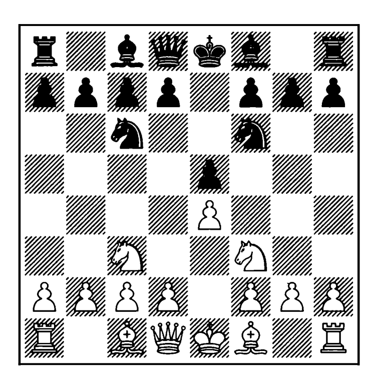
cho torneo, en la que se haya planteado la Apertura Catalana.
La idea estratégica básica es presionar en el centro y flanco de dama negro con el alfil de fianchetto, a través de la gran diagonal h1-a8.
Ha formado parte del repertorio de grandes jugadores, como Keres, Botvinnik y Smyslov, y actualmente es la predilecta de Korchnoi, que la ha jugado a lo largo de toda su carrera.

Apertura Central **1 e4 e5 2 d4.**



Apertura provocadora, pero no marginal. Las blancas rompen abruptamente en el centro, a fin de promover un juego de piezas a ultranza, un cuerpo a cuerpo de los que no sólo se veían en la era romántica, sino que son el pan nuestro de cada día en los torneos de hoy. Se ha jugado en algunas partidas magistrales.

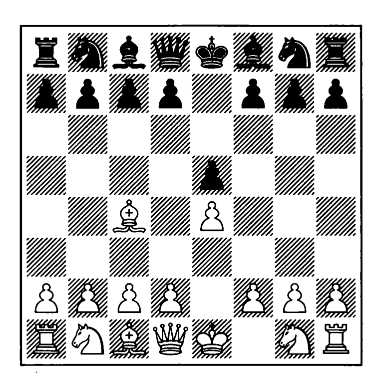
Apertura Cuatro Caballos **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘c3 ♘f6.**



Una apertura relegada, desde las primeras décadas del siglo XX, hasta que en las últimas décadas adquirió una relativa popularidad. Juan Manuel Bellón la jugó mucho en los setenta y ochenta, y también Javier Ochoa. Sus adeptos más famosos son los grandes maestros Igor Glek y Sergei Rublevsky. Los teóricos consideran que después de **4 ♗b5,** las negras igualan con **4 ... ♘d4** (Variante Rubinstein). Pero la teoría y la práctica son dos cosas distintas.

Apertura Chicago **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘×e5.**
También llamada **Gambito Irlandés.**
En este caso, sí puede afirmarse que la apertura no sólo es inferior, sino prácticamente un disparate, pues las blancas sacrifican pieza por el peón enemigo, con intención de crear un rodillo de peones en el centro (3 ... ♘×e5 4 d4, etc.), que no justifica ni remotamente tal acción.
Hace años, un asiduo del Club Ruy López-Paluzíe, en el Centro Leridano de la Gran Vía barcelonesa, sólo aceptaba jugar partidas amistosas si se le permitía plantear este desmedido gambito, es decir, **apertura impuesta**, que seguramente estaba convencido de manejar con destreza.

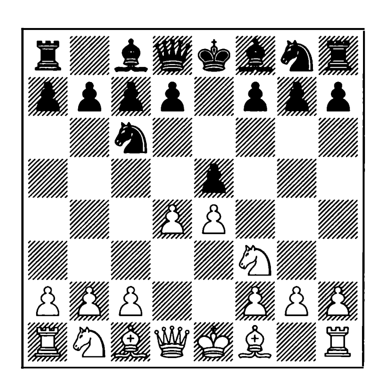
Apertura de Alfil **1 e4 e5 2 ♗c4.**



Elogiada por Philidor y Staunton, nunca llegó a prender en la práctica de torneo. Esporádicamente, Bent Larsen la empleó como uno de sus típicos experimentos de apertura.

Apertura Dunst **1 ♘c3.** Marginal.

Apertura Escocesa **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4.**



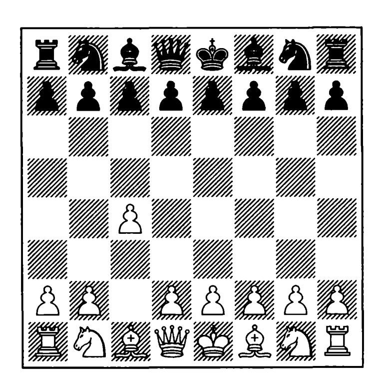
Recibe su nombre del match por correspondencia Londres – Edimburgo (1824-1828), en el que los jugadores escoceses la plantearon en dos partidas.
Tras pasar prácticamente aletargada tres cuartas partes del siglo XX, en la década de los ochenta volvió a resurgir, popularizándose incluso a raíz de los matches Karpov – Kasparov, por el Campeonato Mundial. El GM ruso Evgeni Sveshnikov es uno de sus grandes especialistas y teóricos.

Apertura Génova = **Ataque Grob.**

Apertura Hunt = **Apertura Sokolsky, Orangután, Polaca.**

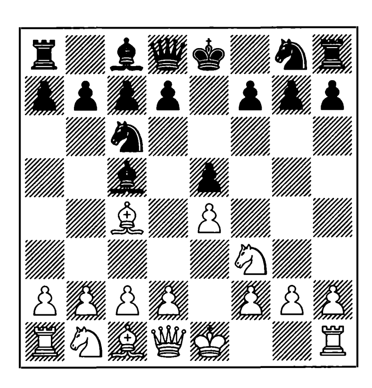
apertura impuesta Para disputar una partida o una serie de partidas, ambos contendientes deciden, a veces, jugar con una apertura preestablecida, que puede ser sólo las jugadas iniciales de la misma, o incluso de una variante determinada. Se han organizado torneos de esta forma, denominados **temáticos**, sobre todo en ajedrez por correspondencia, pero también ha habido torneos internacionales importantes, disputados con esta cláusula, como el de Buenos Aires 1994, en homenaje al GM Lev Polugaievsky, en el que todas las partidas debían disputarse con la Defensa Siciliana. Fue ganado por Salov, por delante de Anand, Ivanchuk, Judit Polgár, Karpov y otros.
En EEUU hay una organización de ajedrez postal que organiza sistemáticamente torneos temáticos con el **Gambito Letón.**

Apertura Inglesa **1 c4.**



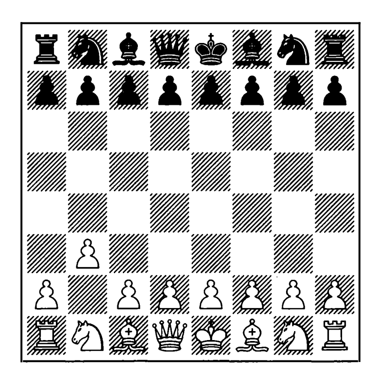
Un planteo revolucionario en su tiempo, que Howard Staunton adoptó en su match con Saint Amant (1843), aunque ya había sido jugado antes (incluso aparece en los libros de Lucena y Ruy López). Tartakower la calificó de "apertura del futuro" cuando ya lo estaba siendo del presente.
Las blancas no ocupan el centro de inmediato, invitando a que las negras muestren sus cartas. Luego decidirán dónde situar sus peones centrales y cuándo. Si las negras respondiesen 1 ... e5, las blancas podrían estar jugando una Siciliana con los colores invertidos y un tiempo extra.
Esta apertura es muy versátil y flexible, porque permite numerosos planes de juego, lo que explica su atracción sobre las generaciones jóvenes. Hay varios campeones del mundo que la han incluido en su repertorio, como Botvinnik, Smyslov y Petrosian, y esporádicamente, también la han planteado Fischer y Kasparov.

Apertura Italiana **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♗c5.**



Mencionada por Polerio (s. XVI) y Greco (s. XVII), esta apertura, también llamada **Giuoco Piano**, fue, con su íncubo el **Gambito Evans**, una de las aperturas reina de la era romántica. Los dos primeros tercios del siglo XX permaneció en un letargo, hasta que en la década de los ochenta los entonces jóvenes grandes maestros soviéticos Sergei Dolmatov y Artur Yusupov la rescataron, en su variante más tranquila (**4 d3**, **Giuoco Pianissimo**). Su ejemplo fue seguido por algunos jugadores ingleses y actualmente goza de una considerable popularidad.

Apertura Larsen-Nimzovich **1 b3.**



Otro de los experimentos de Nimzovich en su época de plenitud: los años veinte. Pero el hecho de que Bent Larsen –uno de los jugadores más destacados en la década de los sesenta– la practicase regularmente, ha dado prioridad a su nombre.
Kasparov y algunos teóricos rusos la llaman Apertura Larsen-Simagin.
El fianchetto de dama y un planteo flexible son sus características principales.

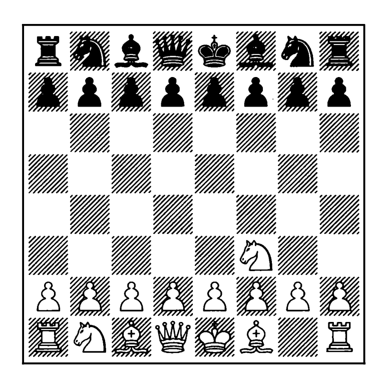
Apertura Mieses **= Apertura Valenciana.**

Apertura Napoleón **1 ♘f3** y **2 ♘c3.** Marginal.

Apertura París **1 ♘h3.** Marginal.
También llamada **Apertura Amar** y **Apertura Sanz.**

Apertura Portuguesa **1 e4 e5 2 ♗b5.** Marginal.
El MI Rui Dâmaso y el GM Giovanni Vescovi parecen ser los únicos defensores de esta apertura en torneo.

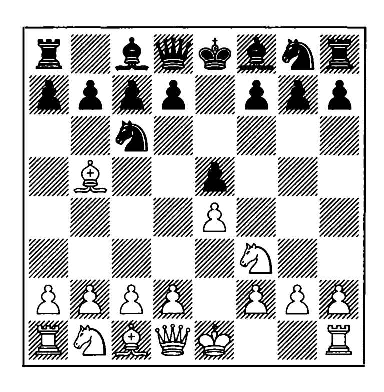
Apertura Réti **1 ♘f3.**
(Ver diagrama siguiente.)
Una jugada que encaja perfectamente en los postulados hipermodernos. Según evolucione el juego, puede dar lugar a numero-



sas aperturas, por inversión de movimientos, y sólo tiene un carácter independiente después de las jugadas **1 ... d5 2 c4.** Creada, por supuesto, por Richard Réti (1889-1929), quien expresaba así la idea central de su planteo: “Puesto que, hablando en general, la apertura es la lucha por el centro, la nueva concepción debe caracterizarse por ejercer presión sobre el centro, sin fijar apresuradamente la posición de los peones centrales.”

Apertura Rumana **= Sistema Veresov.**

Apertura Ruy López **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5.**

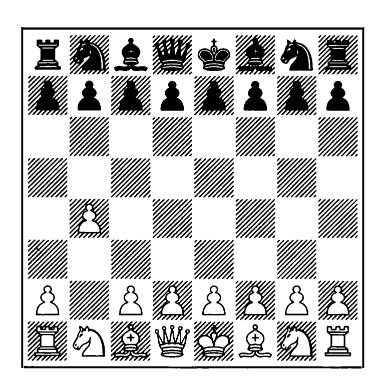


También llamada **Apertura Española.** Posiblemente se trate de la apertura más jugada del ajedrez, después de la Defensa Siciliana. Mencionada por Lucena, fue analizada por

Ruy López de Segura en 1561. Da lugar a un juego más tranquilo que la Apertura Italiana, con infinidad de posibilidades y planes estratégicos.
Se bifurca en tres grandes sendas de juego:
1. Las negras juegan **3 ... a6.**
1.1. La **Defensa Abierta** se plantea con **4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♘×e4.**
1.2. La **Defensa Cerrada (Morphy)** se plantea con **4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3**, con numerosas variantes.
2. Las negras optan por diversas variantes en la tercera jugada.

Apertura Sanz = **Apertura París.**

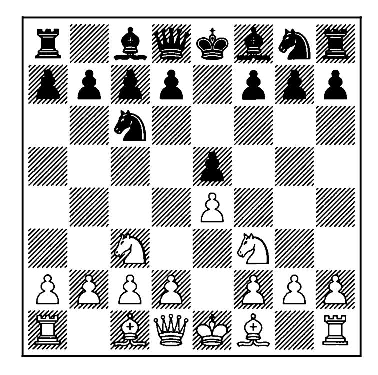
Apertura Sokolsky **1 b4.**



Esta apertura la planteó Tartakower en el torneo internacional de Nueva York, bautizándola con el nombre de **Apertura Orangután**, debido a que "este simpático animal le recordaba a algunos de sus colegas".
Posteriormente, la práctica del maestro soviético Alexei Sokolsky (1908-1970) y una monografía sobre la apertura fijaron este nombre para la teoría.

Apertura Tayler **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗e2.** Marginal.
También conocida como *Hanham invertida* (por la Variante Hanham, de la **Defensa Philidor**). Así jugó Tartakower contra Bogoljubov, en Londres 1922.
El nombre se debe a un aficionado, John Tayler, que publicó análisis sobre la apertura.

Apertura Tres Caballos **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘c3.**



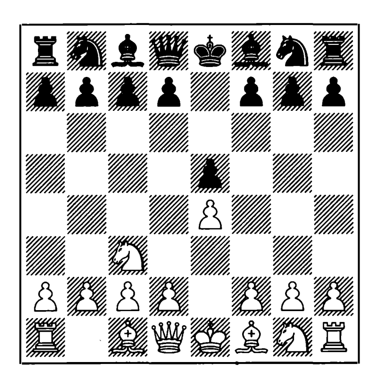
Para que esta apertura tenga su propio carácter, es preciso que las negras no jueguen 3 ... ♘f6, porque en tal caso se convertiría en la **Apertura Cuatro Caballos.**

Apertura Trompowsky Véase **Ataque Trompowsky.**

Apertura Valenciana **1 d3.**
También llamada **Apertura Mieses.**
Marginal, en tanto que la jugada inicial apenas define el juego, que revierte, por tanto a otros sistemas de apertura. En la década de los setenta, el GM norteamericano John Fedorowicz abría así el juego.

Apertura Van't Kruys **1 e3.**
Debe su nombre al jugador holandés que ganó el torneo de Amsterdam 1878, que había planteado esta apertura en varias partidas contra Anderssen.
Suele revertir a otras aperturas por transposición de jugadas, como la Inglesa o el Gambito de Dama. Pero su idea básica es plantear una Defensa Siciliana o una Francesa, con un tiempo extra.

Apertura Vienesa **1 e4 e5 2 ♘c3.**



Estudiada por Jänisch en su libro *Nuevo análisis* (1842-43), y posteriormente analizada por jugadores vieneses, como Hamppe y R. Teichmann.
La idea, en muchos casos, es responder a **2 ... ♘c6** con **3 f4 (Gambito Vienés)**, que puede dar lugar al cuestionable **Gambito Steinitz**, después de **3 ... e×f4 4 d4 ♕h4+ 5 ♔e2.**

Apertura Zaragozana **1 c3.** Marginal.
Ideada por José Juncosa. Se trata de jugar una Caro-Kann con colores invertidos, pero las negras no tienen por qué responder 1 ... e5.
En Mannheim 1922 se jugó un torneo con esta apertura impuesta, pero actualmente se encuentra arrinconada.

aplazamiento Partida que se interrumpe, por haberse llegado al término de la sesión de juego establecida, y que será reanudada en la fecha y hora previstas en las normas del torneo. Cada vez hay menos partidas aplazadas y aplazamientos, debido a que se ha acelerado considerablemente la velocidad de juego, y ampliado el tiempo de cada sesión (antes, en el ajedrez internacional la sesión era de cinco horas; ahora, suele serlo de seis).
En el momento en que el árbitro les comunica a los jugadores que la partida debe aplazarse, el jugador al que le corresponda jugar deberá escribir en su planilla la **jugada secreta**, que guardará bajo sobre, sin realizar en el tablero. El sobre se le entregará al árbitro, quien consignará en el mismo los tiempos de los jugadores y lo firmará, junto con éstos. En el momento de la reanudación, abrirá el sobre, dispondrá la posición en el tablero y pulsará el reloj del jugador al que le corresponda el turno, es decir, el que debe contestar a la jugada secreta.

apuros de tiempo = ***Zeitnot.***
Se aplica al jugador (o jugadores) que disponen de poco tiempo para superar el control establecido. Una expresión equivalente es **apuros de reloj.**
El juego en apuros de tiempo suele ser frenético y no es raro el caso en que el jugador con más tiempo disponible sea el primero en equivocarse, en su afán por precipitar la derrota de su rival.

AR En notación descriptiva, columna alfil rey, equivalente a la columna **f** en algebraica.

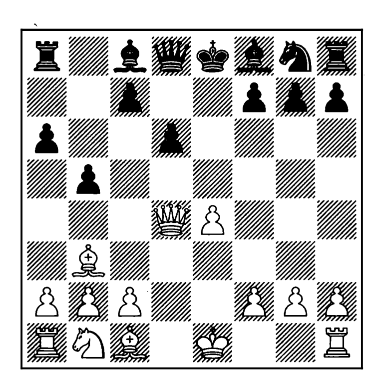
arbitraje Proceso al que se somete una partida, cuando el juego se interrumpe en un momento dado y el resultado de la lucha es decidido por un jurado de expertos. Se aplica normalmente en los torneos postales, que tienen un plazo de finalización preestablecido, y también en matches amistosos por equipos, cuando el resultado de las últimas partidas a menudo es anecdótico o carece de influencia decisiva sobre el resultado global del encuentro.

árbitro Juez de una competición, con similares atribuciones que en otras actividades deportivas. A menudo las funciones de árbitro principal y director de torneo coinciden en la misma persona. La responsabilidad de un correcto desarrollo en los torneos importantes incumbe a los árbitros FIDE (internacionales), quienes deben garantizar

que se cumplan los reglamentos y normas específicas del torneo, así como endosar la correspondiente documentación técnica. En los torneos por **sistema suizo** el árbitro principal es, además, el responsable de los emparejamientos de cada ronda.

árbol de variantes Expresión acuñada por el GM Alexander Kotov, para aludir a las ramas del análisis en que se centra el jugador, lo que significa que, más que análisis, el jugador procede a una síntesis (elige unas jugadas –véase **jugadas candidatas**–, descarta otras y muchas ni las considera), que luego dará lugar a un análisis más detenido. La imagen es clara: una rama se bifurca en otras ramas y todas ellas conforman el árbol del análisis.

arca de Noé Antigua celada que se produce en la Apertura Ruy López, después de **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 d6 5 d4 b5 6 ♗b3 e×d4 7 ♘×d4?** (7 c3) **7 ... ♘×d4 8 ♕×d4**



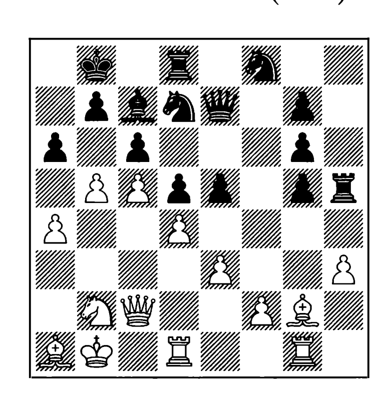
Las negras ganan pieza con: **8 ... c5 9 ♕d5 ♗e6 10 ♕c6+ ♗d7 11 ♕d5 c4.**

artillería Símil bélico con el que suele englobarse a dama y torres, sobre todo cuando operan de forma conjunta.

ataque Ofensiva sistemática contra la posición enemiga. Puede ser de muchos tipos, pero los principales son el **ataque al rey** (que algunos autores llaman *directo*) y el **ataque posicional** (para debilitar el campo rival y crear puntos de invasión para las piezas atacantes).
Según el GM británico John Nunn, “el ataque es una acción agresiva con metas concretas, basadas normalmente en amenazas claras y rápidas”, añadiendo: “...para que un ataque tenga posibilidades de éxito, al menos algunos elementos de la posición deben favorecer al bando atacante. La naturaleza de estas condiciones previas puede variar, pero son ejemplos más y mejores piezas activas, mejor control central, ventaja en desarrollo, debilidades en la posición contraria y un rey enemigo expuesto. No todos estos elementos son necesarios a la vez, pero es muy poco probable que un ataque tenga éxito, a menos que algunos de ellos estén presentes.”
Véase *El ataque en ajedrez* (Ediciones Tutor, 2005), por el autor.

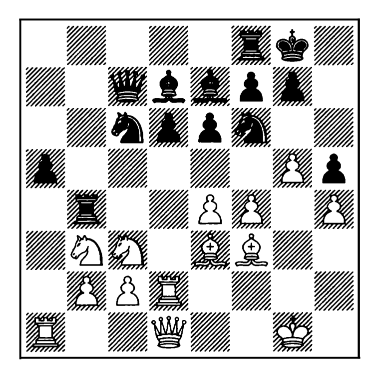
ataque a la bayoneta Se trata de un ataque de peones (o precedido por peones) contra el enroque enemigo. Por influencia anglosajona, se está utilizando mucho en las publicaciones técnicas en castellano la expresión **avalancha de peones.**

Piket – Magem
Mondariz 12.9.2000 (zonal)



Las blancas han lanzado un ataque *a la bayoneta* en el flanco de dama, con ambos reyes enrocados largo. A la reacción central **26 ... e5** han respondido con un seudosacrificio de peón, **27 b5.** La lucha tomó un carácter agudo y las blancas acabaron imponiéndose en la jugada 61.

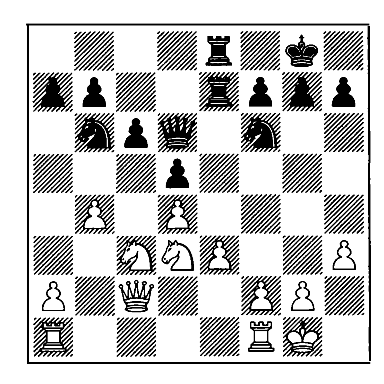
Anand – Zviagintsev
Moscú 8.9.2002
Rusia – Mundo (rápidas)



Las blancas (que acaban de jugar **19 g5**) han lanzado un ataque a la bayoneta en el flanco de rey, donde se encuentran enrocados ambos reyes. Después de **19 ... ♘g4! 20 ♗×g4 h×g4 21 ♕×g4 a4 22 ♘c1 ♖×b2**, siguió un juego complicado, en el que Anand se impuso (véase *EAA*, páginas 246-248).

ataque de minorías Es un tipo de ataque posicional, en el que el bando que ataca lo hace en un flanco en el que tiene menos peones que su oponente, con el propósito de crear debilidades en campo contrario. Se trata de un importante tema estratégico que se da, por ejemplo, en muchas variantes del Gambito de Dama.

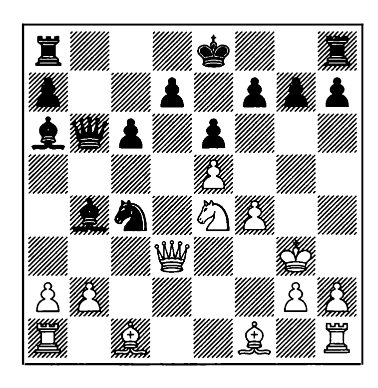
Moskalenko – Akesson
Open de Hostafrancs 30.8.2003
(Ver diagrama siguiente.)
Con su última jugada, **18 b4**, las blancas han iniciado un ataque de minorías temático en



el flanco de dama. La idea es crear una ruptura en b5, momento en que si 1) las negras cambian, quedarán con su peón d5 aislado, además del peón de b7 como posible objetivo en la columna; 2) consienten que sean las blancas quienes cambien, después de b5×c6, este peón negro además de retrasado, queda expuesto en la columna semiabierta. Las negras deben tratar de crear contrajuego en el flanco opuesto.
La partida continuó así: **18 ... ♘e4 19 a4 f5 20 ♘e5 ♕×b4 21 ♘×e4 f×e4 22 a5 ♘d7 23 ♘×d7 ♖×d7 24 a6 ♖c8 25 a×b7 ♖×b7**, y el juego derivó hacia unas tablas.

ataque descubierto Figura táctica, normalmente de efectos devastadores. Se produce cuando, al moverse una pieza, ésta descubre el ataque de otra situada detrás. Si el ataque es importante, la primera pieza puede desplazarse impunemente a cualquier casilla que esté a su alcance (véase *TCM*, páginas 63-68).

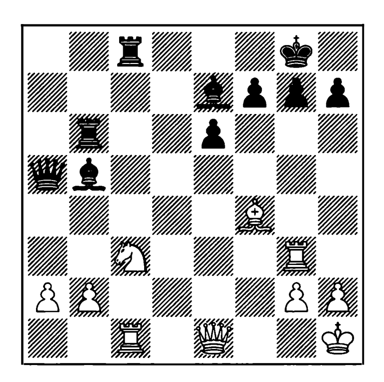
Wittmann – Gude
Correspondencia 1982-83
(Ver diagrama siguiente.)
El caballo negro está seudoclavado, por la amenaza de la batería blanca sobre el alfil de a6, pero en virtud de un ataque descubierto, las negras ponen en marcha una combinación decisiva.
14 ... ♘d2! (intercepta la acción del alfil de c1, habilitando la casilla e3) **15 ♕×a6** (15



♘d6+ ♔f8) **15 ... ♕e3+!** (mucho más fuerte que 15 ... ♘×e4+ 16 ♔f3) **16 ♔h4 ♕×f4+ 17 ♔h3 g5! (0-1).** También ganaba 17 ... ♕f5+ 18 g4 ♕f3+ 19 ♘g3 h5 20 g5 h4, seguido de mate. Después de 17 ... g5, no hay una defensa satisfactoria: Por ejemplo: 1) 18 ♘×g5 (de nada sirve 18 ♘f6+ ♔e7, ni 18 ♘d6+ ♔f8) 18 ... ♕×g5 19 ♕c4 ♖g8; 2) 18 g3 g4+ 19 ♔h4 (19 ♔g2 ♕×e4+ 20 ♔g1/f2/ ♗c5++) 19 ... ♗e7+ 20 ♘f6+ ♗×f6+ 21 e×f6 ♕h6+ 22 ♔×g4 ♖h8++.

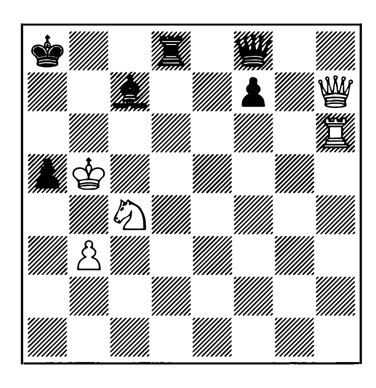
ataque doble Figura táctica, en la que una pieza ataca dos objetivos de forma simultánea, lo que generalmente dificulta en grado sumo la defensa contraria. Puede ser ejecutada por cualquier pieza, incluido el peón.
En el siguiente diagrama podemos ver un ejemplo sencillo de ataque doble.

Spassky – Averkin
URSS 1973



Gracias a la existencia de un ataque doble, las blancas ganarán calidad: **1 ♗c7!.** Una clavada "en el vacío". Naturalmente, **1 ... ♖×c7**, pero después de **2 ♕e5!** (ataque doble sobre g7 y c7), las negras se rindieron, pues pierden calidad sin compensación.
La forma más apremiante de ataque doble es el **jaque doble**, al ser el rey uno de los dos objetivos atacados. (Véanse *TCM*, páginas 50-53, y *EDT*, páginas 45-94.)
En el estudio que sigue, el caballo blanco es el protagonista del remate, a pesar de que, aparentemente, sus saltos están controlados por el alfil.

Leonid Kubbel
(1925)



1 ♕e4+ (de nada sirve 1 ♖a6+ ♔b8 2 ♕e4?, por 2 ... ♕b4+ 3 ♔c6 ♕b7+ 4 ♔c5 ♕×e4) **1 ... ♔b8 2 ♖b6+! ♗×b6** (2 ... ♔c8 3 ♕b7+ ♔d7 4 ♘e5+ ♔e7 5 ♕×c7, y mate en tres) **3 ♔a6!** (una jugada bivalente: el rey se refugia del jaque en b4 y, al mismo tiempo, amenaza mate) **3 ... ♖d7 4 ♕×a8+!!** (explotando el *doble* jaque doble del caballo) **4 ... ♔×a8** (4 ... ♔c7 5 ♕×f8) **5 ♘×b6+ ♔b8 6 ♘×d7+ (1-0).** Sigue 7 ♘×f8.

ataque en línea **= Enfilada.**

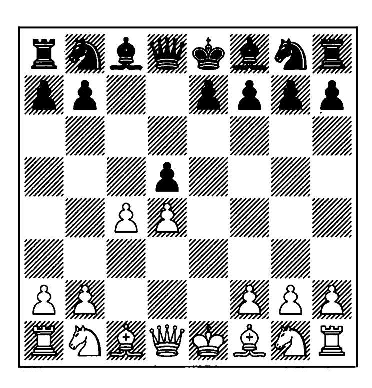
Ataque Grob **1 g4.**
También llamado **Apertura Ahlhausen, Apertura Génova** y **Apertura Sampierdarena.**

Apertura marginal, analizada de forma exhaustiva por el maestro internacional suizo Henri Grob (1904-1974), quien además de practicarla en sus actuaciones profesionales ante el tablero, la planteó en centenares de partidas en su central de ajedrez por correspondencia, contra aficionados de todo el mundo.
Este avance permite situar el alfil rey en la gran diagonal, pero ignora el centro y debilita el flanco de rey, si bien la principal objeción es: ¿Qué ataca? ¿Cuál es su objetivo?

Ataque Indio de Rey **e4+d3+♘f3+♘bd2+g3+♗g2.**

Se trata de una formación universal, semejante a la India de Rey, con colores invertidos. En realidad, puede contestarse así a cualquier defensa semiabierta, como solía hacer Tigran Petrosian en la primera parte de su carrera. Es un esquema muy sólido y flexible, pero su inconveniente es que no plantea a las negras tantos problemas técnicos como otras variantes.

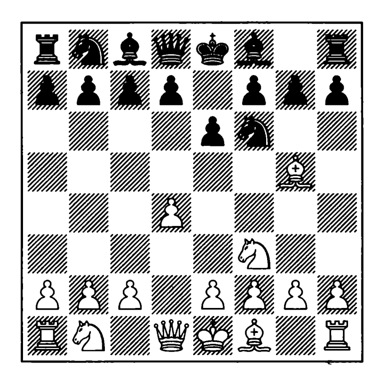
Ataque Panov **1 e4 c6 2 d4 d5 3 e×d5 c×d5 4 c4.**



Aunque variante de la **Defensa Caro-Kann**, podríamos considerar que tiene rango de apertura, por su contenido independiente.
Introducido y analizado por el maestro soviético Vasili Panov (1906-1973), excelente teórico.

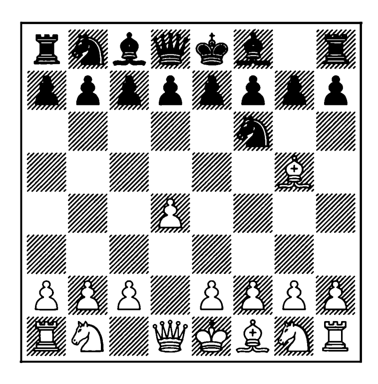
Las blancas lanzan una inmediata agresión en el centro, dándole al juego un carácter dinámico, que a veces desemboca en un final favorable.

Ataque Torre **1 d4 ♘f6 2 ♘f3 e6 3 ♗g5.**



Debida al maestro mejicano Carlos Torre (1905-1978), que planteó esta apertura en los años veinte.
Normalmente revierte al Gambito de Dama, si bien las negras pueden hostigar de inmediato al alfil intruso con 3 ... h6 para darle un carácter independiente. Tiene un considerable número de adeptos.

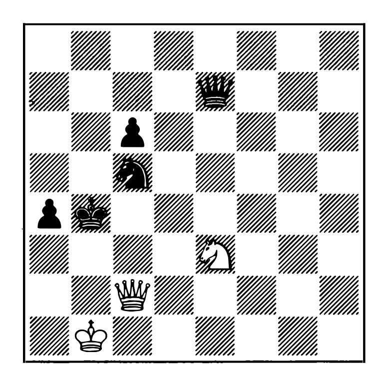
Ataque Trompowsky **1 d4 ♘f6 2 ♗g5.**



Así llamada por su creador, el maestro brasileño Octavio Trompowsky, que la jugó regularmente en los años treinta.

Esta apertura es una tentativa por eludir las defensas indias y, tras un considerable letargo, ha despertado al juego de torneo en la década de los ochenta, practicándose con gran regularidad. En los noventa ha sido profusamente analizada (incluso existen monografías, como la del GM español Jesús de la Villa) y el dictamen teórico es favorable a la causa blanca. Se trata, sin duda, de un arma peligrosa en manos de aquellos jugadores creativos que han preparado bien este planteo.

atracción Esta figura táctica consiste en atraer el rey contrario a un punto tal que pueda producirse un ataque de mate o una secuencia ganadora (o de tablas), según cual sea el objetivo de la combinación (véase *TCM*, páginas 68-71).
El diagrama refleja la conclusión de un estudio de Leonid Kubbel (1925), donde va a producirse un sorprendente remate, basado en la atracción.



1 ♕b2+ ♘b3 (única, pues si 1 ... ♔a5??, 2 ♘c4+ ♔a6 3 ♕b6++) **2 ♕a3+!! ♔×a3 3 ♘c2++.** En la segunda jugada, el rey negro podía responder 2 ... ♔b5 ó 2 ... ♔c3, eludiendo el mate, pero entonces seguiría 3 ♕×e7.

autobloqueo = **bloqueo táctico.**

autómata de Torres Quevedo En 1890, el ingeniero e inventor español Leonardo Torres Quevedo creó un artilugio capaz de jugar con precisión algunas posiciones de finales, en particular el mate de rey y torre.

autómatas La de las *autómatas* de ajedrez es una historia divertida, aunque a veces rocambolesca y un tanto dramática.
Para empezar, el único verdadero autómata –de ahí la cursiva anterior– parece haber sido el inventado por Leonardo **Torres Quevedo** (véase).
Calificarlas de criaturas *artificiales* puede no ser inapropiado, pues aunque poco tenían de inteligencia artificial, tal cual hoy se la concibe (informática, etc.), sí tenían, en cambio, no poco de artificio, como explicaremos.
El Turco. La primera criatura del género fue *El Turco*, un singular retablo, diseñado por el barón e ingeniero húngaro Wolfgang von Kempelen, que exhibió a su criatura por toda Europa. Su presentación *en sociedad*, o primera exhibición, fue en 1769, en la corte vienesa de la emperatriz María Teresa de Habsburgo. La pintoresca marioneta lucía un turbante y coloridos ropajes de seda, y la figura humana estaba sentada tras algunos cajones y complicados mecanismos. Esa exhibición daría paso a muchas otras. En 1783 y 1784, von Kempelen viajó con su invento por muchas ciudades europeas, como Leipzig, Dresde, París y Londres. En 1804, tras el fallecimiento del barón, fue adquirido por un empresario de Baviera, Johann Nepomuk Maelzel. Maelzel era un músico experto y hombre de iniciativa. Había inventado, por ejemplo, el metrónomo para Beethoven, y éste había compuesto piezas musicales para su autómata.
En 1809, Napoleón se enfrentó al *Turco* en el Palacio vienés de Schönbrunn, siendo fácilmente derrotado por la criatura. Se dice que el corso arrojó las piezas al suelo en un arrebato de ira.

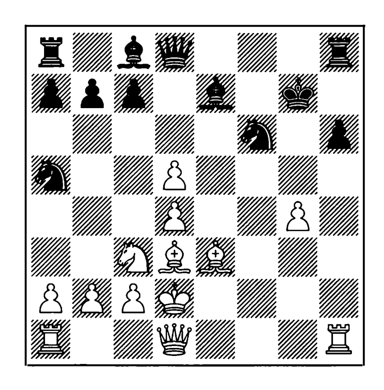
Napoleón I – El Turco
Viena 1809
1 e4 e5 2 ♕f3 ♘c6 3 ♗c4 ♘f6 4 ♘e2 ♗c5 5 a3 d6 6 0-0 ♗g4 7 ♕d3 ♘h5 8 h3 ♗×e2 9 ♕×e2 ♘f4 10 ♕e1 ♘d4 11 ♗b3 ♘×h3+ 12 ♔h2 ♕h4 13 g3 ♘f3+ 14 ♔g2 ♘×e1+ 15 ♖×e1 ♕g4 16 d3 ♗×f2 17 ♖h1 ♕×g3+ 18 ♔f1 ♗d4 19 ♔e2 ♕g2+ 20 ♔d1 ♕×h1+ 21 ♔d2 ♕g2+ 22 ♔e1 ♘g1 23 ♘c3 ♗×c3+ 24 b×c3 ♕e2++.
¡Realmente, *Sire*, no estuvisteis a la altura!

Durante algunos años fue propiedad del príncipe Eugène de Beauharnais, pero Maelzel volvió a adquirirlo en 1817, recorriendo todo el mundo con su *juguete.* Así, realizó giras por París y Londres entre 1818 y 1820, por Holanda (entre 1821-22), y por Estados Unidos, entre 1826 y 1836.
Se cree que manipularon *El Turco*: Allgaier (en 1809), Boncourt (1818), Lewis (1818-1819), Williams (1819), Mouret (1820), y Schlumberger, a partir de 1826.
Wilhelm Schlumberger (1800-1838) fue el último operador del *Turco*, al servicio de Maelzel. Asiduo del Café de la Régence, se dice que sólo era inferior a La Bourdonnais y que Saint Amant habría sido alumno suyo. Triste destino el de Schlumberger: prisionero, durante más de doce años, de una marioneta ¡que él mismo manipulaba!
En 1838 fallecieron Maelzel y Schlumberger. El autómata se exhibió desde entonces en el Museo Chino de Filadelfia, donde fue destruido por un incendio, en 1854.
Edgar Allan Poe demostró, en un famoso artículo de la época, de qué modo podía ocultarse un ser humano en aquel retablo de marionetas. En 1989, por si eso no bastara, el mago norteamericano de renombre internacional, John Gaughan, construyó una réplica exacta y demostró físicamente que Allan Poe tenía razón. Todos los mecanismos, tuercas y palancas no tenían, por supuesto, otro fin que el de contribuir a crear una atmósfera ilusoria.

Ajeeb. Fue el segundo autómata de la saga, diseñado y construido por Charles Alfred Hooper, en 1868. Una figura india, de piel oscura, con cabeza y brazo derecho móviles, muy similar al *Turco.* Fue exhibido por primera vez en el Royal Polytechnical Institute de Londres. Tras duraderas y fructíferas exhibiciones en la capital inglesa, su creador lo llevó de gira, primero por Europa, y luego, en 1885, a Estados Unidos, donde causó sensación. Tanto es así, que mientras lo exhibía en Nueva York, para cumplir con los numerosos compromisos contraídos, Hooper creó una réplica que, junto con la existencia de otras ajenas, hacen que resulte difícil seguirle la pista al autómata. Entre los maestros que operaron *Ajeeb* en Estados Unidos se cuentan Charles Moehle, Albert Hodges, Constant F. Burille y el gran Pillsbury, en el Museo Eden de Nueva York.
En 1895, Hooper se retiró, y uno de sus últimos operadores, James B. Hanson compró la *criatura* en 1932. Se dice que de los millares de partidas que Hanson jugó, sólo cedió ocho tablas, sin ninguna derrota. Durante la Segunda Guerra Mundial desapareció.
Mephisto. Creado por Charles Godfrey Gümpel, fabricante londinense de miembros ortopédicos. Lo exhibió en 1878. La figura iba vestida de terciopelo rojo, con el rostro malévolo de un Mefistófeles más o menos tópico. Cabeza afeitada y un sombrero rosáceo, con dos grandes plumas. Uno de sus pies era humano, mientras que el otro era una pata de animal, con pezuña. Estaba sentado ante un tablero plano y no había armarios ni compartimientos que pudiesen ocultar a nadie. Además el público era invitado a inspeccionarlo a su gusto. Así, pronto se tuvo la impresión de que se trataba del primer verdadero autómata. Retrospectivamente, se ha llegado a la conclusión de que era accionado mediante un mecanismo eléctrico.

Todo un aspirante al título mundial, Isidor Gunsberg (1854-1930) parece haber sido el único operador de *Mephisto*, hasta 1889, cuando fue trasladado a París, donde fue sustituido por Taubenhaus. La carrera del diabólico jugador llegó a su fin en la Exposición Universal de París, en 1899, donde se le perdió la pista.
Entre sus víctimas, se cuenta el gran Chigorin. Algo que nos extraña menos, considerando que quien movía las piezas era Gunsberg.

Mephisto – Chigorin
Londres 1883
1 e4 e5 2 ♘c3 ♘c6 3 f4 e×f4 4 ♘f3 g5 5 h4 g4 6 ♘g5 h6 7 ♘×f7 ♔×f7 8 d4 f3 9 g×f3 ♗e7 10 ♗c4+ ♔g7 11 ♗e3 ♗×h4+ 12 ♔d2 d5 13 e×d5 ♘a5 14 ♗d3 ♗e7 15 f×g4 ♘f6



16 ♗×h6+ ♖×h6 17 g5 ♖×h1 18 ♕×h1 ♕h8 19 g×f6+ ♗×f6 20 ♖g1+ ♔f7 21 ♕e4 ♕h6+ 22 ♔d1 ♗d7 23 b4 ♖e8 24 ♕g6+ ♕×g6 25 ♗×g6+ ♔f8 26 ♗×e8 ♗×e8 27 ♖f1 ♔e7 28 d6+ c×d6 29 ♘d5+ ♔d8 30 ♘×f6 (1-0).

avalancha de peones **= ataque a la bayoneta.**

B

b En la notación algebraica, segunda columna por la izquierda (desde el punto de vista de las blancas), que se corresponde con la columna CD en notación descriptiva.

B Abreviatura de *las blancas.* Normalmente se encuentra entre paréntesis (B).

banda **= borde.**
Cada una de las líneas exteriores del tablero, es decir, las columnas **a** y **h**, la primera y la octava filas.

bando Cada uno de los dos contendientes en la partida: *blancas* y *negras*, que siendo jugadores, no tienen por qué ser dos individuos. Pueden ser dos equipos (partidas en consulta), dos computadoras, un ser humano contra un programa de ordenador y muchas otras fórmulas, como un maestro que se enfrenta a un grupo de oponentes anónimos, exhibiciones que se han popularizado a través de Internet (Kasparov vs Mundo, Xie Jun vs Mundo, etc.). En el pasado, este tipo de partidas también se han jugado por radio, por telégrafo y contra los lectores de un periódico.

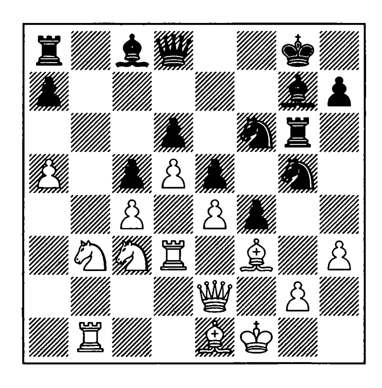
base La primera fila (blancas) y la octava fila (negras) suelen considerarse las bases respectivas de ambos bandos.

base de datos En ajedrez las bases de datos suelen estar compuestas por partidas y/o posiciones, con numerosas funciones de búsqueda, clasificación, impresión y módulos de análisis, como en el caso del programa *ChessBase.*

blancas Conjunto de las piezas de color claro, cuyo bando es el primero en mover.

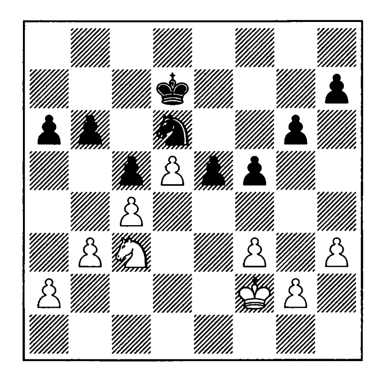
Blitz Palabra alemana, incorporada al léxico universal del ajedrez. Significa relámpago, y así se llama a las partidas de diez minutos (o menos) por jugador, aunque las de cinco minutos por cabeza se consideran la modalidad reina del *Blitz*.
Unos días después del *Match del Siglo,* se jugó el primer campeonato mundial oficioso, con muchos de los participantes de aquél. Bobby Fischer se impuso con gran autoridad: 1. Fischer 19; 2. Tal 14,5; 3. Korchnoi 14; 4. Petrosian 13,5; 5. Bronstein 13; 6. Hort 12; 7. Matulovic 10,5; 8. Smyslov 9,5; 9. Reshevsky 8,5; 10. Uhlmann 8; 11. Ivkov 7,5; 12. Ostojic 2.

Korchnoi – Fischer
Herceg Novi 1970
1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 ♗g7 4 e4 d6 5 ♗e2 0-0 6 ♘f3 e5 7 0-0 ♘c6 8 d5 ♘e7 9 ♘d2 c5 10 a3 ♘e8 11 b4 b6 12 ♖b1 f5 13 f3 f4 14 a4 g5 15 a5 ♖f6 16 b×c5 b×c5 17 ♘b3 ♖g6 18 ♗d2 ♘f6 19 ♔h1 g4 20 f×g4 ♘×g4 21 ♖f3 ♖h6 22 h3 ♘g6 23 ♔g1 ♘f6 24 ♗e1 ♘h8 25 ♖d3 ♘f7 26 ♗f3 ♘g5 27 ♕e2 ♖g6 28 ♔f1



28 ... ♘×h3 29 g×h3 ♗×h3+ 30 ♔f2 ♘g4+ 31 ♗×g4 ♗×g4 (0-1). La amenaza 32 ... ♕h4+ es mortal.
En el primer Campeonato Mundial de *Blitz*, disputado en 1988, Mijail Tal venció en la final a Vaganian por 4-0. Karpov fue eliminado en octavos de final por Chernin, y Kasparov en cuartos, por Kiril Georgiev. No existió continuidad a este Campeonato.

bloqueador Nimzovich llamó así a la pieza que inmoviliza un peón pasado, situándose en la casilla inmediatamente delantera de éste. Las piezas mayores son malos bloqueadores, porque pueden ser atacadas por las piezas contrarias y, en consecuencia, ser obligadas a desplazarse de la casilla de bloqueo.
El mejor bloqueador es el caballo, por dos razones: 1) porque es la pieza de menor valor y, por tanto, caso de ser atacada, no tiene por qué retirarse, sino que puede defenderse con otra pieza; 2) porque ataca las casillas de las columnas adyacentes del peón pasado, lo que impide (o dificulta) que cualquiera de estos peones sirva de soporte al pasado.

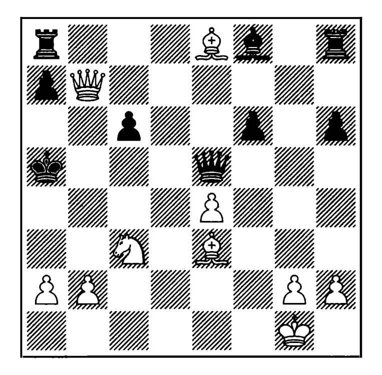


El caballo negro es un bloqueador modélico, porque además de inmovilizar al peón pasado contrario, obliga a las blancas a proteger su peón de c4, que, de estar indefenso, podría capturar sin dejar de controlar la casilla de avance del peón **d** pasado.

bloqueo Normalmente, se aplica a la maniobra que consiste en inmovilizar un peón pasado, pero también puede aplicarse a maniobras preventivas de una determinada ruptura.
Una posición puede ser sometida a un bloqueo parcial o general, que constituye un importante tema estratégico.
Un término relacionado es la expresión **posición bloqueada** o **semibloqueada**, que alude, sobre todo, a una formación cerrada, o semicerrada, de peones.

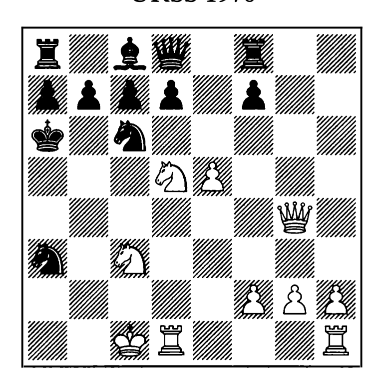
bloqueo táctico Figura táctica, también conocida como **autobloqueo**. Consiste en que el bando que ejecuta una combinación obliga a una pieza rival a ocupar casillas vitales (normalmente, de escape para su rey), creando cuadros de mate o entorpeciendo decisivamente su defensa. (Véase *TCM*, páginas 82-83.)

Blackburne – Aficionado
Londres 1912

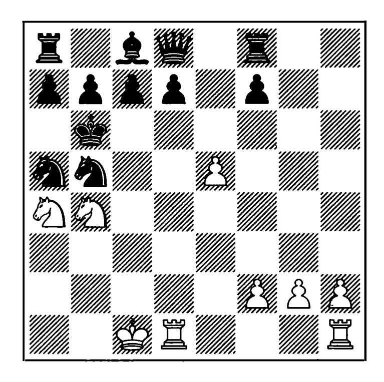


El rey negro está muy expuesto y las blancas encontraron la forma más rápida de ejecutarlo, gracias a dos bloqueos tácticos.
1 b4+! ♗×b4 (primer bloqueo) **2 ♗b6+! a×b6** (segundo bloqueo) **3 ♕×a8++.** El rey negro se vio privado de sus dos casillas de escape b4 y b6.

Zaitsev — Skotorenko
URSS 1970



Las negras tienen pieza y peón de ventaja, pero la relación material es intrascendente, debido a la penosa situación de su rey. Por otro lado, las blancas pueden recuperar la pieza con ♕a4+. Sin embargo...
1 ♕a4+ ♘a5 2 ♕b5+! (creando un bloqueo táctico en esta casilla) **2 ... ♘×b5 3 ♘b4+ ♔b6 4 ♘a4++.**



Un curioso mate, con los cuatro caballos en un cuadrado, similar a la del **mate medieval**, pero en este caso se trata de una partida viva y además, a diferencia de aquél, el rey no está en la banda.

borde = **banda.**

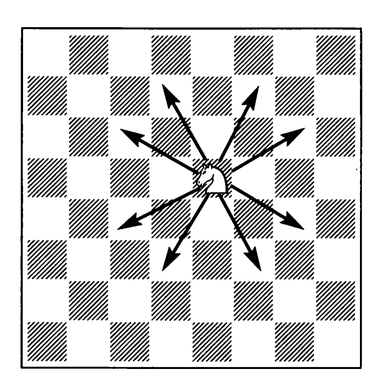
Buchholz Sistema de desempate que consiste en sumar todos los puntos de los rivales con que se ha enfrentado un jugador. Aplicable, sobre todo, en torneos por **sistema suizo**, en los que suele ser el sistema de desempate prioritario.

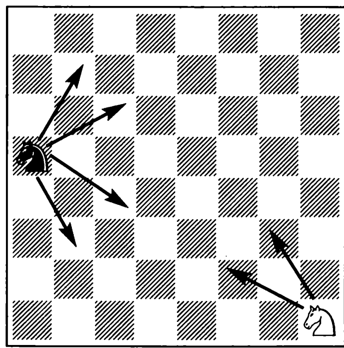
C-CH

c En notación algebraica, nombre de la tercera columna por la izquierda, desde el punto de vista de las blancas. Se corresponde con la columna AD en la notación descriptiva.

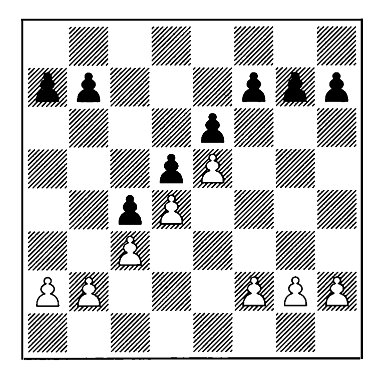
C Abreviatura del caballo en la mayoría de las lenguas románicas.

caballo Pieza menor cuyo movimiento es peculiar. Su descripción verbal es menos comprensible que la puramente gráfica. Su forma de jugar puede describirse en dos movimientos complementarios: 1) el caballo se desplaza una casilla en línea recta, y 2) luego otra en diagonal, de tal forma que su casilla de destino siempre debe ser de color contrario a la de origen, y viceversa.
Al comienzo de la partida cada bando tiene dos caballos, situados entre la torre y el alfil de cada flanco, es decir, en **g1** y **b1** (caballos blancos), y en **g8** y **b8** (caballos negros).
Desde una posición central, ataca 8 casillas. Desde el borde del tablero, 4, y situado en un rincón, sólo 2.





cadena de peones Se llama cadena de peones a una formación en la que éstos



Cadenas típicas de la Defensa Francesa

se encuentran dispuestos en diagonal, apoyándose unos a otros. El primer eslabón de la cadena (el peón más retrasado) se llama **base de la cadena**, y es su punto más débil. El peón más adelantado es su **vértice** o punto culminante.

La cadena blanca está compuesta por los peones b2+c3+d4+e5, y la negra por f7+e6+d5+c4. En la primera, la base es b2 y el vértice e5. En la segunda, la base es f7 y el vértice c4. Antes, los teóricos recomendaban atacar la base de la cadena, pero en las aperturas y medios juegos actuales son frecuentes los ataques al vértice.

Caissa Divinidad del ajedrez. La leyenda de la ninfa Caissa tiene su origen en el poema *Scacchia Ludus* (1513) de Marco Girolamo Vida, popularizada luego en Inglaterra, en el poema *Caissa*, de Sir William Jones, publicado en 1772.

Vida fue un sacerdote protegido por León X. En 1532 Clemente II le concedió el obispado de Alba, hasta el resto de su vida.

cálculo Dentro de la partida, hay dos tipos de cálculo en ajedrez: 1) el cálculo simple, que consiste, por ejemplo, en contar el número de jugadas necesarias para coronar un peón, o en una secuencia forzada en un final de peones; 2) el cálculo de variantes, que supone descubrir las mejores jugadas de una variante táctica, con su correspondiente evaluación.

Otro tipo de cálculos son los que efectúa el jugador en una competición, a efectos de su planificación del torneo (partidas que espera ganar, porcentaje que piensa alcanzar, puntos Elo, etc.).

calzoncillos Ataque doble del peón.

cambio Se llama cambio a una captura equivalente de material, o de piezas del mismo valor.

El cambio puede presentar a veces aspectos ventajosos o desventajosos para un bando. Por ejemplo: el que se traduce en peones doblados para uno de los jugadores. Está considerado una figura técnica, a veces muy importante, como en la defensa. El principio general establece que al bando defensor le conviene aliviar la presión a base de cambios, aunque, por supuesto, esta regla tiene muchas excepciones.

campeón El jugador que ha conquistado un título o campeonato. Así, se dice campeón de Europa, de España, mundial, etc.

Es inapropiado, sin embargo, llamar *campeón* a quien ha ganado, por ejemplo, un torneo abierto, aunque algunos cronistas así lo hacen a menudo.

campeonato Torneo en el que se pone en juego un título (local, regional, nacional, mundial, etc.).

campeonato mundial En mayor o menor grado, siempre ha existido la exigencia general de elegir al mejor, entre los jugadores más destacados de la época. La historia señala como primer campeonato mundial oficioso el que se celebró, en 1575, en la corte de Felipe II, un cuadrangular entre los italianos Paolo Boi y Leonardo da Cutri, *il Puttino*, y los españoles Ruy López de Segura y Alonso Cerón. Venció Leonardo, que

recibió distinciones y honores del Rey de España.
A partir del siglo XVIII, la rivalidad internacional empezó a acusarse y en el match más destacado de la época, Philidor derrotó a Stamma (en 1747). En el siglo XIX, la hegemonía quedó definida entre Francia e Inglaterra, con diversos encuentros que, desde luego, fueron los más trascendentes de la época. En 1834-1835, La Bourdonnais derrotó a McDonnell en una serie de matches vinculados, pero en la década siguiente (1843) Staunton tomaría la revancha para Inglaterra, imponiéndose a Saint Amant en París.
El match que verdaderamente tuvo rango de primer campeonato mundial oficioso fue el que enfrentó a Paul Morphy y Adolf Anderssen en 1858, en el que el primero se impuso con gran autoridad (+7 –2 =2). Pero tras la retirada de Morphy de la escena, su triunfo sobre Anderssen (en 1866) convirtió a Steinitz en el jugador más señalado del momento. Con la desaparición de Morphy se había abierto el camino para el primer campeonato mundial, en 1886, en el que Steinitz se impuso a Zukertort por +10 –5 =5, tras superar un marcador adverso de 1-4. Véase Historial del Campeonato Mundial en apéndice, pp. 186-189.

campo Cada una de las dos mitades del tablero, considerado en sentido vertical, y que teóricamente domina cada bando. Así, **campo blanco** es la mitad que ocupan las cuatro primeras filas, y **campo negro** la mitad que ocupan las cuatro últimas filas.

Candidatos Así se llamaba a los torneos (primero) y ciclos eliminatorios, en que los aspirantes al máximo título luchaban por el derecho a enfrentarse al campeón del mundo, tras haberse clasificado en los torneos zonales e interzonales. Fueron instituidos por la FIDE, a la muerte de Alekhine.
El primer torneo de este tipo se celebró en Budapest 1950, y finalizó con el triunfo de Boleslavsky y Bronstein, empatados, que debieron disputar un match de desempate, en el que se impuso el segundo.
Después del Torneo de Curaçao (1962), Fischer criticó duramente el sistema, argumentando que la presencia mayoritaria de jugadores soviéticos se prestaba a eventuales amaños. La FIDE modificó entonces el sistema y en el ciclo siguiente (1965) la fase de Candidatos pasó a disputarse por matches eliminatorios.

capriccio Problema condicionado, en el que a las blancas sólo les está permitido jugar con el rey.

captura Eliminación de una pieza o peón enemigos. El peón puede realizar una forma peculiar de captura, llamada **al paso** (véase).

carácter de la posición Esta expresión alude al tipo de elementos que predominan en una posición dada y que le confieren, por tanto, un **carácter.** Así, tenemos posiciones cerradas o bloqueadas, abiertas, caóticas o irracionales, simétricas, etc. La expresión es bastante ambigua, porque hay innumerables posibilidades, y cuando un autor se refiere al **carácter** de una posición, no siempre está claro a qué se refiere. También es frecuente aludir al **espíritu de la posición**, que puede considerarse una expresión equivalente. Los grandes maestros soviéticos solían emplear mucho estas expresiones.
Kasparov, en su monumental obra *Mis grandes predecesores*, se refiere, muy a menudo al *carácter de la posición.*

casa (En desuso) **= casilla.**

casilla Cada uno de los 64 cuadros de que consta el tablero. El sinónimo *escaque* ha quedado obsoleto.

casilla débil **= punto débil.**

Casilla que no puede ser defendida con peones.

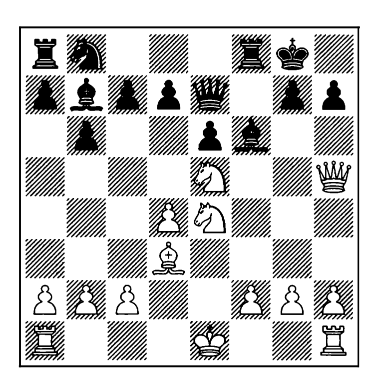
casilla de escape Casilla que se habilita para la fuga del rey, por ejemplo, h2-h3, si el rey blanco está enrocado corto, a fin de evitar eventuales mates en la primera fila.

casilla dominada Casilla atacada por piezas o peones, desde el punto de vista de uno de los bandos.

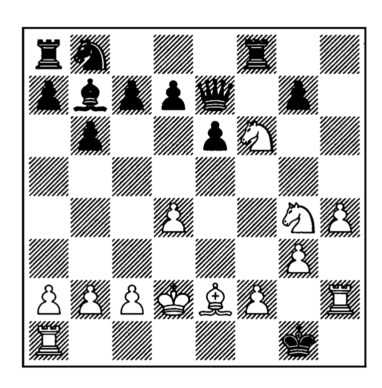
castro (En desuso) = **casilla.**

caza del rey Una de las muchas facetas perversas del ataque al rey: su extracción a campo abierto, para acabar rematándolo, en virtud del continuo hostigamiento de las piezas adversas.
Un ejemplo clásico es la siguiente miniatura, que resultó de un enfrentamiento amistoso entre dos grandes jugadores (que, por cierto, no se conocían):

Edward Lasker – George Thomas
Londres 1911
1 d4 f5 2 ♘f3 e6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗g5 ♗e7 5 ♗×f6 ♗×f6 6 e4 f×e4 7 ♘×e4 b6 8 ♗d3 ♗b7 9 ♘e5 0-0 10 ♕h5 ♕e7

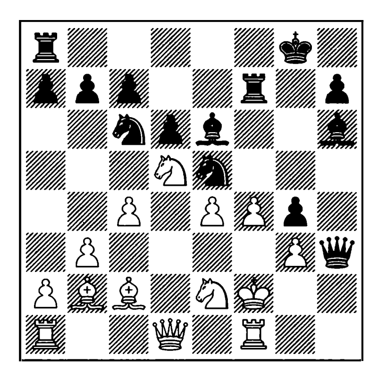


11 ♕×h7+!! ♔×h7 12 ♘×f6+ ♔h6 13 ♘eg4+ ♔g5 14 h4+ ♔f4 15 g3+ ♔f3 16 ♗e2+ ♔g2 17 ♖h2+ ♔g1 18 ♔d2++ (también 18 0-0-0++).



Sigue otro espectacular ejemplo:

Polugaievsky – Nezhmetdinov
Sochi 1958

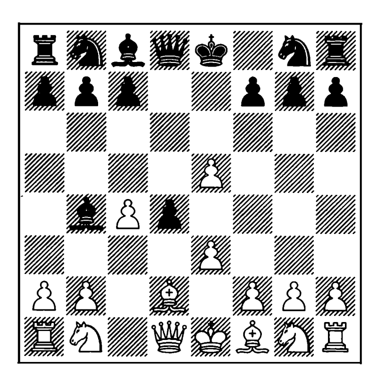


A partir de esta posición, las negras desplegaron una espectacular cacería real: **21 ... ♕h2+ 22 ♔e3 ♗×d5 23 c×d5 ♘b4 24 ♖h1** (¿la dama negra está cazada?) **24 ... ♖×f4!!** (Sí, pero... Esta jugada implica varios temas combinativos: liberación de líneas, destrucción de la defensa y desviación) **25 ♖×h2.** Si 25 g×f4, 25 ... ♗×f4+! 26 ♘×f4 ♕g3+, y si 25 ♘×f4, 25 ... ♕×g3+ 26 ♔e2 ♕f3+ 27 ♔d2 ♗×f4+, con ataque decisivo en ambos casos. **25 ... ♖f3+** (jaque descubierto) **26 ♔d4 ♗g7! 27 a4 c5+! 28 d×c6 b×c6 29 ♗d3** (las blancas devuelven material, porque tienen una dama de ventaja) **29 ... ♘e×d3+ 30 ♔c4** (el rey blanco prosigue su internada hacia campo enemigo) **30 ... d5+ 31 e×d5 c×d5+ 32 ♔b5 ♖b8+**

33 ♔a5 ♘c6+ (0-1). Si 34 ♔a6, hay tres mates posibles: 34 ... ♘c5++, 34 ... ♘db4++ y 34 ... ♖b6++.

CD **1.** En notación descriptiva, caballo dama y su correspondiente columna. **2.** Abreviatura de *compact disc*, soporte para ordenador en el que se han editado numerosos programas, bases de datos y cursos tutoriales de ajedrez.

celada Maniobra que parece natural, pero que, generalmente, permite una refutación táctica. La palabra **celada** remite a las aperturas, e incluso a líneas de juego clásicas y conocidas.
Una de las muchas celadas conocidas se produce en el Contragambito Albin, después de **1 d4 d5 2 c4 e5 3 d×e5 d4 4 e3? ♗b4+ 5 ♗d2**

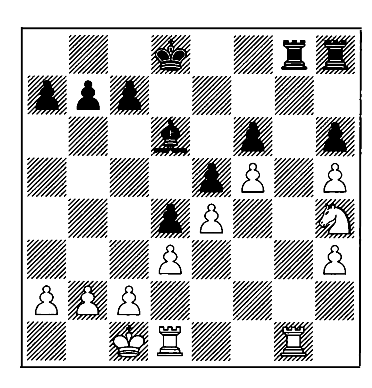


5 ... d×e3! 6 ♗×b4? (6 f×e3 ♕h4+) **6 ... e×f2+ 7 ♔e2 f×g1♘+! 8 ♖×g1 ♗g4+**, y las negras ganan la dama.

centinela Así le llama Nimzovich a la pieza que debe ocupar un puesto avanzado en una columna abierta. Según el gran estratega,

- El centinela significa una base para nuevos ataques
- El centinela provoca un debilitamiento de la resistencia enemiga en la columna en que se encuentra.

En *Mi Sistema*, incluye varios ejemplos, entre ellos el siguiente:

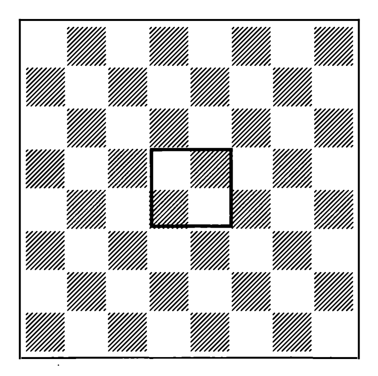


Nimzovich concluye que el centinela debe ser la torre, y no el caballo: **1 ♖g6! ♖×g6** (algo mejor debe ser 1 ... ♔e7 2 ♖dg1 ♔f7) **2 h×g6 ♖g8**, cuando las blancas han incrementado su ventaja (que no era poca, por cuanto contaban con un peón extra, columna abierta y puesto avanzado).

centralización Jugada o maniobra que consiste en orientar hacia el centro una o más piezas, donde, en general, despliegan mayor actividad y pueden desplazarse más fácilmente a cualquiera de los flancos. En el final la **centralización del rey** es un factor importante.

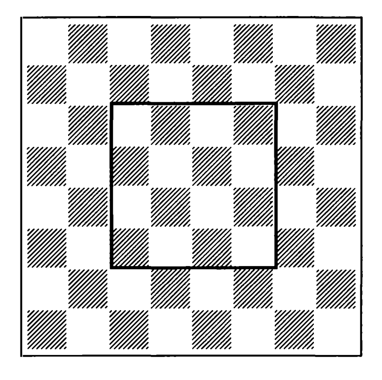
centro Se considera centro del tablero al conjunto de las cuatro casillas centrales (d4+d5+e5+e4). El centro es muy importante, sobre todo en las dos primeras fases de la partida, y la lucha por su control es uno de los aspectos esenciales en la apertura y el medio juego.
(Ver primer diagrama de página siguiente.)

centro ampliado Es una figura un tanto académica, mencionada en ocasiones, pero poco utilizada, en realidad, incluso a efectos teóricos. Se trata de las 16 ca-



Centro

sillas comprendidas en el cuadrado c3-c6-f6-f3.



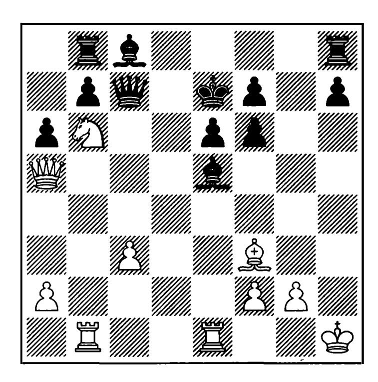
Centro ampliado

centro clásico Se considera *centro clásico* o dominio central clásico a dos peones centrales en la cuarta fila contra otro en sexta. Por ejemplo: peones blancos e4 y d4 vs peón negro en d6, o bien peón negro en e6.

clavada En la clavada, una pieza inmoviliza a otra enemiga, situada en su misma línea de juego, porque de moverse ésta se capturaría una pieza de valor superior.
Se trata de una figura lineal, que sólo pueden practicarla, por tanto, las piezas de movimiento rectilíneo (dama, torre, alfil), pero no el caballo ni el peón.

Un ejemplo reciente de combinación ganadora, en virtud de la clavada.

Vescovi – Karpov
Sao Paulo 2004 (rápidas)



Las blancas ganan la dama con **22 ♘d5+!**, pues si 22 ... e×d5, 23 ♕×c7 y el alfil está clavado, forzando la rendición inmediata de las negras.

cofia (En desuso)
= caperuza (véase **peón de la caperuza**).

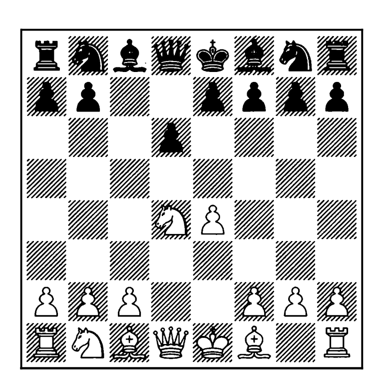
colores La eterna referencia a las piezas del ajedrez o casillas del tablero con colores alternos *blanco* y *negro* no tiene mucho sentido. Piezas y casillas del tablero no siempre han tenido el color blanco y el color negro. Entre los árabes solía predominar el marfil (o hueso) para las blancas y el rojo para las negras, como puede verse también en el códice de Alfonso X el Sabio (1183). En otros contextos, las piezas eran rojas y verdes. Incluso en la competición actual, es difícil ver tableros en que piezas y/o casillas del tablero sean rigurosamente blancas y negras. Lo normal es que sean hueso y marrón.

columna Cada una de las ocho hileras verticales de casillas, desde el punto de vista de los jugadores. En notación algebraica, las columnas se denominan, de izquierda a

derecha (y desde el punto de vista de las blancas): *a, b, c, d, e, f y g, h.* En descriptiva, de izquierda a derecha de las blancas (y de derecha a izquierda de las negras): TD, CD, AD, D, R, AR, CR y TR.
A menudo se emplean las expresiones **columna de rey, columna de torre**, etc., de forma descriptiva.

columna abierta Columna de la que han desaparecido los peones. Importante tema estratégico y táctico, por las posibilidades espaciales que permite a las piezas mayores.

columna semiabierta Columna en la que sólo existe un peón.
Un caso de apertura en que se producen muy pronto dos columnas semiabiertas es la Defensa Siciliana. Después de, por ejemplo, **1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4**, las columnas **c** y **d** son semiabiertas.



combate Lucha, en general, o partida.

combinación Las definiciones de los expertos suelen coincidir en que una combinación es una secuencia táctica de carácter agudo, que implica sacrificio(s) de pieza(s).
Veamos algunas de ellas.
"Una combinación es una variante o conjunto de variantes, en las cuales se producen jugadas forzadas por ambos bandos, y que proporciona ventaja al bando activo." (P. Romanovsky.)
"...una variante o una red de variantes, que conducen forzosamente a un objetivo deseable, la totalidad de estas variantes, sus conexiones lógicas y su estructura reciben el nombre de *combinación.*" (Enmanuel Lasker.)
"Una combinación es una variante forzada con sacrificios." (M. Botvinnik.)
Las combinaciones se clasifican de muchas formas. Para empezar, hay combinaciones de mate, para ganar material, para conseguir ventaja posicional decisiva, combinaciones de tablas. Si se clasifican por temas, los más frecuentes son: **ataque doble** o **doble amenaza, ataque descubierto, atracción, bloqueo táctico, clavada, destrucción de la defensa, desviación, intercepción, liberación de espacio, rayos X.**

combinación falsa Combinación errónea.

combinar Acto de llevar a cabo combinaciones o proceso en que se crean las condiciones para realizarlas.

comer Capturar piezas o peones.

compensación La compensación es un factor que tiene en cuenta los posibles desequilibrios entre uno y otro bando. Normalmente, se refiere a un desequilibrio material, compensado por factores posicionales. Pero puede haber otros tipos de compensación, como ataque por material, pareja de alfiles por un peón, mejor desarrollo, etc.

complejo de casillas Conjunto de casillas relacionadas por un tema estratégico, normalmente de un mismo color, que pueden estar unidas o distantes. Se dice, por ejemplo: "El enroque tiene debilidades en las casillas negras", o bien, "las blancas tratan de explotar su dominio de las casillas centrales".

"compongo" = *j'adoube.*
Palabra mágica, que debe pronunciar el jugador para quedar exento de la regla "pieza tocada, pieza jugada", por ejemplo, para componer o ajustar una o más piezas en su correspondiente casilla. Una tarea, por cierto, que suele llevarse a cabo antes de comenzar la partida.
Es desaconsejable abusar de la fórmula "compongo" para no tentar al diablo, pues puede dar lugar a conflictos con el oponente.

composición Campo del ajedrez que se ocupa de los problemas y estudios (o finales artísticos). También practican el arte de la composición espuria ciertos intoxicadores, especializados en atribuir partidas o posiciones apócrifas a personajes famosos, como las que circulan de Einstein, Stalin, o el Papa Wojtyla, quien, como confirmó el Vaticano, nunca compuso los problemas que se le atribuyen, ni era aficionado al ajedrez.

computadoras En 1949, Claude Shannon publicó un famoso artículo: *Programación de una computadora de jugar al ajedrez*, cuyo título se explica por sí solo, en el que este investigador explicaba el interés de tal proyecto.
Los pioneros de la informática consideraban el ajedrez un magnífico banco de pruebas para la evolución y aplicaciones de su ciencia. Por enorme que fuese la combinatoria del juego, eso no era un obstáculo para la capacidad cibernética de cálculo. Lo importante es que el número de jugadas posibles del ajedrez fuese limitado, finito. Del procesado de ese cálculo ya se encargarían ellos.
Se trataba de aplicar la experiencia y los conocimientos así obtenidos a la resolución de complejos problemas de la humanidad.
Deep Thought fue diseñada y programada por Feng-hsiung Hsu y Murray Campbell, como tesis de graduación en la Universidad Carnegie Mellon. En 1989 IBM asumió el proyecto, incorporándose otros miembros al equipo, como Chung-Jen Tan, Andreas Nowatzyk y Joe Hoane, entre otros.
Encuentros con los campeones.
La pesadilla empezó con *2001, odisea del espacio*, de Arthur Clarke, pero en realidad de Stanley Kubrick (el público fue impactado por la película, no tanto por el libro), donde la computadora HAL (súmese una letra y tendrá IBM) vence al comandante de la nave espacial al ajedrez y toma el mando.
En octubre de 1989, Kasparov se enfrentó, en Nueva York, a *Deep Thought*, una computadora experimental, que ya había vencido, entre otros, a grandes maestros como Bent Larsen y Tony Miles. Se disputaron dos partidas, a la cadencia de 90 minutos por jugador. De este encuentro fue la famosa declaración de Kasparov: "Mi enfrentamiento con *Deep Thought* se debe a que estoy obligado a defender al género humano. No puedo aceptar que la computadora sea superior al gran maestro de ajedrez."
Kasparov no tuvo ningún problema para vencer a la máquina por 2-0, exhibiendo una superioridad abrumadora.
En 1994 ni siquiera los grandes programadores creían en la inminente omnipotencia de las computadoras. A la pregunta "¿Cree usted que *Deep Blue* conseguirá vencer a Kasparov?", Richard Lang: "No creo que eso suceda, al menos en un primer match." Ed Schroeder: "Creo que Kasparov puede dormir tranquilamente por ahora." Johan de Koning (*ChessMachine*): "No hay límites al progreso, y estoy convencido de que, antes o después, un programa conseguirá batir a Kasparov, aunque quizá eso no suceda en los próximos 25 años."
Frans Morsch (*Fritz*): "Los programas continuarán mejorando y llegarán a vencer a Kasparov, aunque no en un futuro inmediato, quizá en torno a quince años."

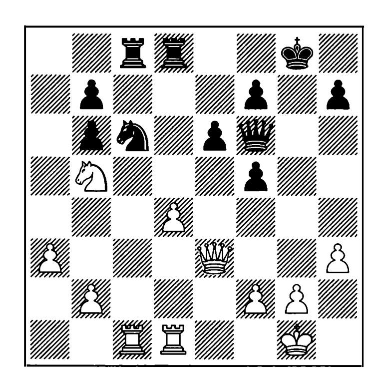
Hablamos de ajedrez clásico, porque en partidas rápidas, *Fritz*, por ejemplo, había vencido ya a Kasparov en nueve ocasiones. En 1996, sin embargo, el equipo de IBM que trabajaba en la nueva versión, había conseguido mejorar mucho el nivel de *Deep Thought*, que entretanto, había ganado tres campeonatos mundiales oficiosos de la ACM (*Association for Computing Machinery)*. Kasparov quería volver a demostrar su superioridad y, de paso, hacerse con un buen pastel, un encuentro que también apetecía IBM, por cuanto querían someter su nuevo ingenio a un test más riguroso. Se convino, pues, un match a seis partidas, a cadencia internacional (40 jugadas las dos primeras horas, 20 la hora siguiente y 30 minutos más *a finis*).

El encuentro tuvo lugar en Filadelfia, en febrero de 1996.

La nueva computadora (ahora llamada *Deep Blue*) no operaba sobre un procesador *Pentium*, como *Genius* en Londres 1994 (véase **programas**), sino con 256 procesadores en paralelo. Esto significaba que si *Genius* podía calcular 100.000 posiciones por segundo, *Deep Blue* podía llegar hasta ¡100 millones!

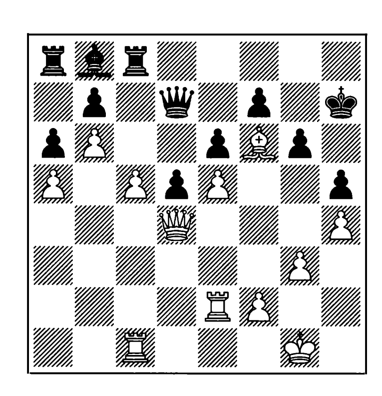
La confirmación de la pesadilla llegó ya en la primera partida.

***Deep Blue* – Kasparov**
Filadelfia 1996 (1.ª)
1 e4 c5 2 c3 d5 3 e×d5 ♕×d5 4 d4 ♘f6 5 ♘f3 ♗g4 6 ♗e2 e6 7 h3 ♗h5 8 0-0 ♘c6 9 ♗e3 c×d4 10 c×d4 ♗b4 11 a3 ♗a5 12 ♘c3 ♕d6 13 ♘b5 ♕e7 14 ♘e5 ♗×e2 15 ♕×e2 0-0 16 ♖ac1 ♖ac8 17 ♗g5 ♗b6 18 ♗×f6 g×f6 19 ♘c4! ♖fd8 20 ♘×b6 a×b6 21 ♖fd1 f5 22 ♕e3 ♕f6
(Ver diagrama siguiente.)
23 d5! ♖×d5 (23 … e×d5 24 ♕×b6 ♕×b2 25 ♕×b7 ♖×b8 26 ♕×c6 ♖×b5 27 ♖c3) **24 ♖×d5 e×d5 25 b3! ♔h8 26 ♕×b6 ♖g8 27 ♕c5** (no 27 ♕×b7, por 27 … ♕g5, amenazando mate y torre de c1) **27 … d4?** (27 …



♕g5 28 g3 ♕d2) **28 ♘d6 f4 29 ♘×b7 ♘e5 30 ♕d5 f3 31 g3 ♘d3 32 ♖c7 ♖e8 33 ♘d6 ♖e1+ 34 ♔h2 ♘×f2.** Kasparov está a una jugada del mate, pero… **35 ♘×f7+ ♔g7** (35 ... ♕×f7 36 ♕d8+ ♔g7 37 ♖×f7+ ♔×f7 38 ♕d5+ ♔e7 39 ♕×f3, y las blancas ganan) **36 ♘g5+ ♔h6 37 ♖×h7+ (1-0).** Si 37 ... ♔g6, 38 ♕g8+ ♔f5 39 ♘×f3.

Kasparov – *Deep Blue*
Filadelfia 1996 (6.ª)
1 ♘f3 d5 2 d4 c6 3 c4 e6 4 ♘bd2 ♘f6 5 e3 c5 6 b3 ♘c6 7 ♗b2 c×d4 8 e×d4 ♗e7 9 ♖c1 0-0 10 ♗d3 ♗d7 11 0-0 ♘h5? 12 ♖e1 ♘f4 13 ♗b1 ♗d6 14 g3 ♘g6 15 ♘e5 ♖c8 16 ♘×d7 ♕×d7 17 ♘f3 ♗b4 18 ♖e3 ♖fd8 19 h4 ♘ge7 20 a3 ♗a5 21 b4 ♗c7 22 c5 ♖e8 23 ♕d3 g6 24 ♖e2 ♘f5 25 ♗c3 h5 26 b5 ♘ce7 27 ♗d2 ♔g7 28 a4 ♖a8 29 a5 a6 30 b6 ♗b8 31 ♗c2 ♘c6 32 ♗a4 ♖e7 33 ♗c3 ♘e5 34 d×e5 ♕×a4 35 ♘d4 ♘×d4 36 ♕×d4 ♕d7 37 ♗d2 ♖e8 38 ♗g5 ♖c8 39 ♗f6+ ♔h7



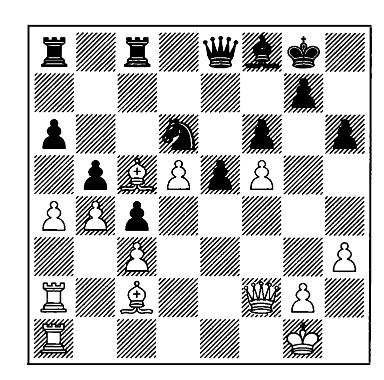
40 c6! b×c6 (40 … ♖×c6 41 ♖ec2 ♖×c2 42 ♖×c2 ♕e8 43 ♕c5) **41 ♕c5 ♔h6 42 ♖b2 ♕b7 43 ♖b4! (1-0).**
Aunque *la máquina* había consumado su amenaza, Kasparov pudo resolver las cosas de modo satisfactorio.

Filadelfia 1996 – **Kasparov vs** ***Deep Blue***

Partidas	1	2	3	4	5	6	Total
Kasparov	0	1	½	½	1	1	**4**
Deep Blue	1	0	½	½	0	0	**2**

El alien se impone.
Un año más tarde, las cosas habían vuelto a cambiar. El equipo de *Deep Blue* de nuevo se había reforzado, esta vez con jugadores profesionales, que trabajaron, sobre todo, en la confección de los libros de aperturas de la computadora. El GM Joel Benjamin, por ejemplo, dedicó un largo semestre a esa tarea. Pero también contaban con John Fedorowicz y Miguel Illescas, que además de gran maestro es un experto en informática.
IBM realizó un gran esfuerzo técnico, económico, publicitario y logístico.
En Filadelfia, *Deep Blue* había jugado desde su laboratorio. Pero esta vez el equipo (dos bloques macizos de 2 metros de altura, con un peso de tonelada y media) se había trasladado expresamente al Equitable Center de Nueva York.
En vísperas del match, el portavoz C. J. Tan declaró: "Creo sinceramente que nuestro programa es muy superior al del año pasado y que ganaremos claramente."
Por su parte, Kasparov inició el encuentro con una solemne declaración: "Esto es mucho más que un match por el campeonato del mundo."
El campeón ganó la primera partida. *Deep Blue* mostró algunas lagunas en su juego. En la segunda, sin embargo, la máquina tuvo una excelente actuación.

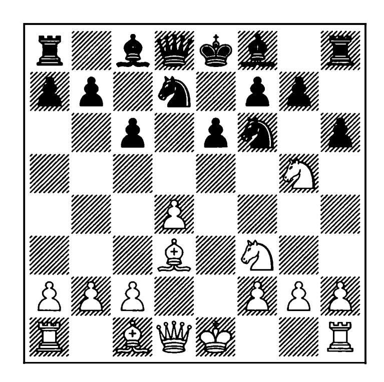
Deep Blue **– Kasparov**
Nueva York 4.5.1997 (2.ª)
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3 d6 8 c3 0-0 9 h3 h6 10 d4 ♖e8 11 ♘bd2 ♗f8 12 ♘f1 ♗d7 13 ♘g3 ♘a5 14 ♗c2 c5 15 b3 ♘c6 16 d5 ♘e7 17 ♗e3 ♘g6 18 ♕d2 ♘h7? (18 … ♕c7, seguido de …♖ec8 ó …♖eb8 es el plan más apropiado) **19 a4 ♘h4 20 ♘×h4 ♕×h4 21 ♕e2! ♕d8 22 b4 ♕c7 23 ♖ec1 c4?!** (23 … ♕b7) **24 ♖a3 ♖ec8 25 ♖ca1 ♕d8 26 f4! ♘f6 27 f×e5 d×e5 28 ♕f1 ♘e8 29 ♕f2 ♘d6 30 ♗b6 ♕e8 31 ♖3a2 ♗e7 32 ♗c5 ♗f8?** (32 … ♕d8) **33 ♘f5 ♗×f5 34 e×f5 f6**



35 ♗×d6! ♗×d6 36 a×b5! a×b5 37 ♗e4 ♖×a2 38 ♕×a2 ♕d7 39 ♕a7 ♖c7 40 ♖b6 ♖b7 41 ♖a8+ ♔f7 42 ♕a6 ♕c7 43 ♕c6 ♕b6+ 44 ♔f1? (44 ♔h1!) **44 … ♖b8 45 ♖a6 h5 (1-0).**
"La máquina jugó como un campeón, como un Karpov", dijo Zsuzsa Polgár. Los analistas descubrieron, sin embargo, que Kasparov se había rendido en una posición, donde podía haber logrado tablas por jaque perpetuo, con 45 … ♕e3.
Tablas en la tercera partida, tras claro dominio de Kasparov.
La cuarta también finalizó en empate.
El viernes, 9, el titular de primera plana en el diario USA Today era: *El ajedrez es la guerra.*

Tras una lucha muy dura en la quinta (10 de mayo), se acordaron tablas en la jugada 49. La sexta partida fue una auténtica catástrofe para Kasparov. No sólo porque perdió. Sino por la forma en que lo hizo.

***Deep Blue* – Kasparov**
Nueva York 11.5.1997 (6.ª)
1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 d×e4 4 ♘×e4 ♘d7 5 ♘g5 ♘gf6 6 ♗d3 e6 7 ♘1f3 h6? (7 ... ♗d6)



8 ♘×e6 (este sacrificio lo había jugado Geller en 1986, y luego Chandler en 1987, y es muy poco probable que Kasparov lo ignorase) **8 ... ♕e7?** (8 ... f×e6 9 ♗g6+ ♔e7 10 0-0 ♕c7 se jugó en varias ocasiones) **9 0-0 f×e6 10 ♗g6+ ♔d8 11 ♗f4 b5 12 a4 ♗b7 13 ♖e1 ♘d5 14 ♗g3 ♔c8 15 a×b5 c×b5 16 ♕d3 ♗c6 17 ♗f5 e×f5 18 ♖×e7 ♗×e7 19 c4 (1-0).** 19 … b×c4 20 ♕×c4 ♘b4 21 ♖e1 ♖e8 22 ♘h4 ♘b6 23 ♕f7 ♘6d5 24 ♘×f5 ♔d8 25 ♘×g7.

Nueva York 1997–**Kasparov** vs ***Deep Blue***

Partidas	1	2	3	4	5	6	Total
Kasparov	1	0	½	½	½	0	**2,5**
Deep Blue	0	1	½	½	½	1	**3,5**

Kasparov sintió una enorme frustración con esta derrota, que se manifestó en declaraciones airadas: "Yo personalmente les garantizo a todos los aquí presentes que si *Deep Blue* participa en el ajedrez de competición, personalmente, repito, garantizo que la haré pedazos."
Exigió las hojas analíticas impresas de la computadora y pidió un match-revancha. No se le concedió ninguna de las dos cosas. La confrontación con las computadoras experimentales se encuentra aplazada *sine die*, pero lo cierto, puntos suspensivos, es que por ahora el caso está cerrado.

condicionada En ajedrez por correspondencia, jugada o serie de jugadas con que uno de los contendientes anticipa la posible respuesta de su rival, en cuyo caso, compromete de antemano su respuesta, con el fin de ganar tiempo. Proliferan en los primeros movimientos o en las secuencias forzadas. Por ejemplo: un jugador con blancas, envía su primer movimiento, **1 e2-e4**, con la condicionada: "Si **1 ... c7-c5**, **2 ♘g1-f3.**"

condicionales En composición, problemas sujetos a normas o estipulaciones especiales.

consolidación Término estratégico, que suele aplicarse al bando que, poseyendo una ventaja (posicional o material) consigue coordinar adecuadamente sus piezas y estructura de peones, tras superar la iniciativa del contrario.

contendientes Jugadores que compiten en una partida.

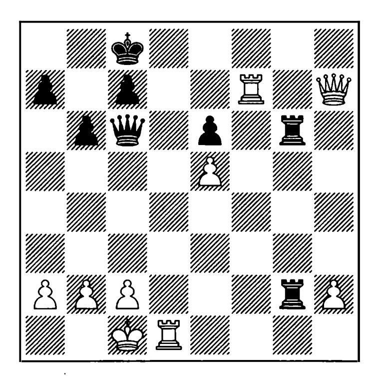
contener **1.** Impedir el avance de un peón pasado o la amenaza de penetración de una pieza contraria. **2.** Mantener a raya la ofensiva del rival.

continuación 1. Jugada inmediata del bando que es mano.

2. Serie o secuencia de jugadas, a partir de una posición.

contraataque Ataque que lanza el bando atacado, cuando la ofensiva que sufría llega a punto muerto, o va desvaneciéndose. Es una decisión estratégica, que debe tener en cuenta la coordinación de las piezas respectivas y los puntos vulnerables de la posición enemiga, por lo que, en última instancia, tiene un carácter forzosamente táctico.

Korchnoi – Chejover
Leningrado 1951

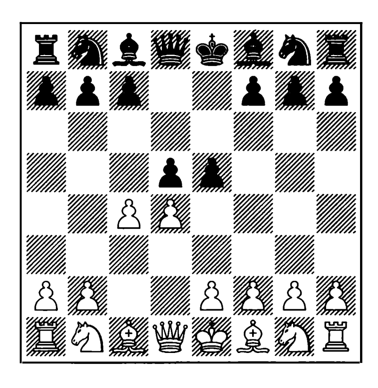


Ante la amenaza de mate en c2, Korchnoi jugó **23 c3!**, consciente de que era posible **23 ... Rxb2**, pero había calculado **24 Rd8+!** (un golpe espectacular: si 24 Kxb2, 24 ... Rg2+ 25 Qc2 –pues no sirve ninguna jugada de rey– 25 ... Rxc2+ 26 Kxc2 Qg2+ 27 Kb3 Qxh2, con ventaja negra) **24 ... Kb7** (24 ... Kxd8? 25 Rf8+ Qe8 26 Rxe8+ Kxe8 27 Qxg6+) **25 Rxc7+! Qxc7 26 Rd7 (1-0).** Las negras no pueden ni soñar con unas remotas tablas, doblando torres, pues tras 26 ... Ka6 27 Rxc7 Rgg2, hay mate: 28 Rxa7+ Kb5 29 Qd3+ Kc5 30 Rc7++ (o bien 29 ... Kc6 30 Qc4++).

Contraataque Central **1 e4 e5 2 Nf3 d5.** Marginal.
También llamado **Gambito Elefante.**
Esta agresión al centro blanco en la segunda jugada es incorrecta y no conduce a nada positivo para las negras.

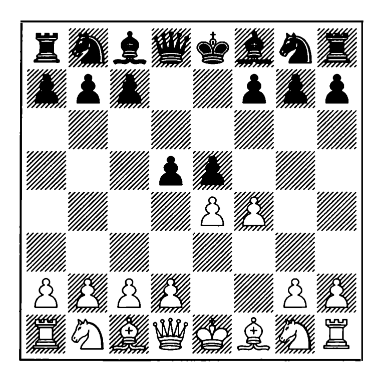
contragambito Incluso hoy, la mayoría de los autores define el **contragambito** como un gambito que realizan las negras, lo cual, siendo cierto, no es toda la verdad, pues se trata de un gambito (generalmente, una defensa dinámica) en respuesta a otro gambito planteado por las blancas. Teóricamente, puede suceder en cualquier fase del juego, pero el contragambito instituido suele ser una defensa agresiva al gambito planteado por las blancas en la apertura. Así, no tiene sentido llamar Contragambito Budapest a la defensa **1 d4 Nf6 2 c4 e5**, pues las blancas no habían planteado ningún gambito.
Los más conocidos son el **Albin** (**1 d4 d5 2 c4 e5**), contra el Gambito de Dama, y el **Falkbeer** (**1 e4 e5 2 f4 d5**), contra el Gambito de Rey.

Contragambito Albin **1 d4 d5 2 c4 e5.**



Creación del maestro austriaco Adolf Albin (1848-1920).
De modo similar al **Gambito Budapest**, las negras tratan de obstaculizar el juego apacible que buscan las blancas, planteando problemas y juego de piezas. No se considera jugable a alto nivel y ha quedado prácticamente relegado, aunque el GM Alexander Morozevich lo ha reivindicado con no pocos éxitos.

Contragambito Falkbeer **1 e4 e5 2 f4 d5.**



Es una alternativa dinámica al Gambito de Rey, con la que las negras pretenden abrir líneas en el centro e impedir que las blancas abran la columna **f** para el ataque. Después de la continuación habitual, **3 e×d5 e4**, "¿qué pinta el peón blanco en f4?" (Bent Larsen). Fue ideado por el maestro austríaco Ernst Falkbeer (1819-1885).

Contragambito Winawer **1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘c3 e5.** Marginal.

contrario Rival, oponente, adversario.

contrarrestar Neutralizar una amenaza o serie de amenazas.

control de tiempo Aplicación de la velocidad o ritmo de juego. En las competiciones internacionales solía haber varios controles en una misma partida (generalmente, dos por sesión).
Actualmente, la mayoría de las partidas se juegan con un primer control (que suele ser de 40 jugadas en 2 horas) y el segundo y definitivo *a finis* (una hora más).
En las **partidas rápidas** hay un tiempo total por jugador y partida, y por tanto, un solo control.

conversión **1.** Promoción de un peón y su correspondiente transformación en pieza. **2.** Proceso de materializar una ventaja en partida ganada.

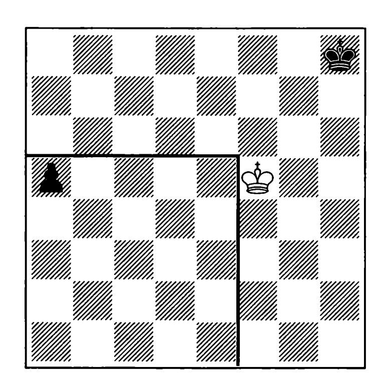
coordinación de piezas Concepto muy importante, tanto en el terreno táctico como en el estratégico. Se trata del grado de cooperación o interconexión con que operan las piezas de un mismo bando. El jugador debe tratar continuamente de mejorar la coordinación de sus piezas.

coronación **= promoción del peón.**

coronar Momento en que un peón alcanza su octava casilla.

CR En notación descriptiva, columna de caballo rey, cuyo equivalente, en notación algebraica, es la columna **g**.

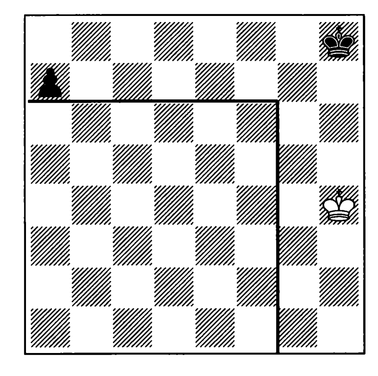
cuadrado del peón Figura que permite calcular visualmente si un rey puede alcanzar a un peón pasado contrario, antes de que éste llegue a su casilla de coronación. Consiste en trazar una línea imaginaria, a partir de la casilla que ocupa el peón, en su misma fila, y desde este punto otra en la columna hacia la última casilla.



Juegan blancas

En esta posición, el rey blanco puede entrar en el cuadrado a5-e5-e1-a1 con 1 ♔e5 ó 1 ♔e4, alcanzando al peón.

Cuando el peón se encuentra en su casilla inicial, el cuadro debe trazarse desde la casilla delantera (es decir, desde la tercera fila, si es blanco, o desde la sexta, si es negro). La razón es que, desde su casilla inicial, el peón puede avanzar dos pasos en su primer movimiento.



Juegan blancas

En esta posición el rey blanco no puede alcanzar al peón enemigo, porque no entra en el cuadrado a6-f6-f1-a1. Por ejemplo: 1 ♔g4 a5 2 ♔f3 a4 3 ♔e2 a3 4 ♔d1 a2, etc.

cuadro **= casilla.**

cuadro de clasificación **= tabla de clasificación.**

cuadro de mate Esquema, figura o modelo de mate.

cuadro de rondas En los torneos por sistema liga, el calendario de emparejamientos, ronda a ronda (véase tablas en el apéndice).

cuota de inscripción La que debe pagar el jugador para inscribirse en un torneo abierto.

cubrir Acto de interponer una pieza entre otra pieza propia, que es atacada, y la contraria que la ataca. Se dice "cubrir al rey de un jaque con...".

chicharra También llamado **gong.** Sistema empleado en las primeras décadas del siglo para disputar partidas relámpago. Cada cinco o diez segundos suena un gong o una campana, momento en que el jugador que es mano debe realizar su jugada. Así se disputaron varios campeonatos de Estados Unidos, en los años treinta y cuarenta, que ganó invariablemente Reuben Fine. Hoy es una modalidad obsoleta, porque los modernos relojes electrónicos eliminan toda la imprecisión y ambigüedades de este método.

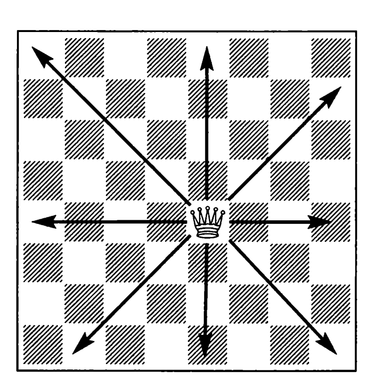
D

d Designación de la cuarta columna, por la izquierda, en notación algebraica, o columna de dama (**D**) en descriptiva.

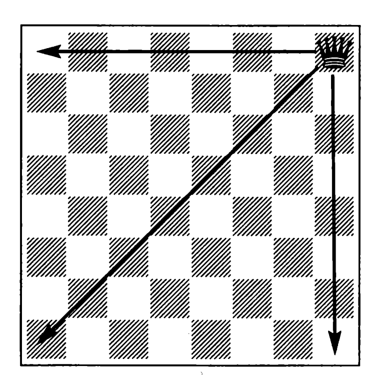
D Abreviatura de la dama, y también nombre de su columna, en notación descriptiva (columna **d**, en notación algebraica).

dama La pieza más fuerte del ajedrez. Puede jugar en todas las direcciones posibles en línea recta (columnas, filas y diagonales), el número de casillas que el jugador quiera, siempre y cuando no haya piezas (enemigas o propias) obstruyendo su camino. Captura piezas enemigas en la dirección en que juega.
Al comienzo de la partida, cada bando dispone de una dama, inicialmente situadas en **d1** (la blanca) y en **d8** (la negra).
Situada en una posición central domina 27 casillas.
(Ver diagramas siguientes.)

debilidad **= casilla, punto débil.**
Hay un matiz, en el sentido de que algunos autores al comentar una partida, se refieren a *debilidades* cuando quieren significar, por igual, casillas débiles con o sin peones.



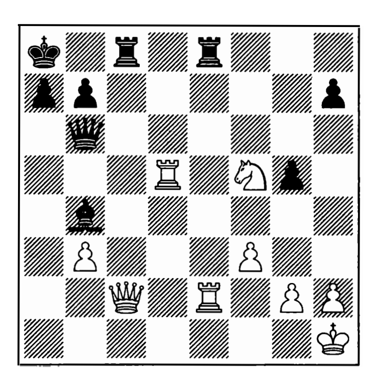
La dama domina 27 casillas



La dama domina 21 casillas

debilidad de la (primera) última fila Es un importante motivo táctico, relacionado con la seguridad del rey. Asumiendo que éste se encuentre en la primera fila (si es blanco) o en la octava (si es negro), la debilidad de esa fila resulta de la insuficiente protección de piezas mayores, lo que da lugar a numerosos temas combinativos.

Teschner – Portisch
Montecarlo 1969



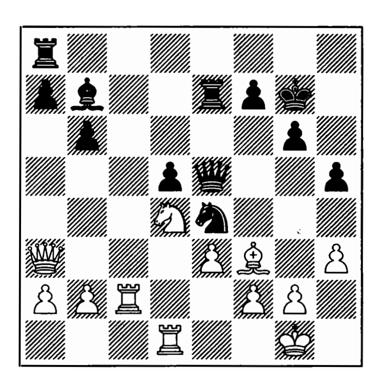
En esta posición las negras jugaron **29 ... ♕a6**, y la partida finalizó en tablas en la jugada 41. Sin embargo, tenían la posibilidad de ganar en el acto, explotando la debilidad de la primera fila, con **29 ... ♕f2!!**, con la amenaza 30 ... ♕e1+ (rayos X), como sucedería en caso de 30 ♘g3 ♕e1+ 31 ♖xe1 ♖xe1+ y mate. Si 30 h3, sencillamente 30 ... ♕xe2, ganando la torre.

debut (Galicismo, *début*) = **apertura.**

defensa 1. Defensa concreta de una pieza, una casilla o una línea.
2. Defensa general o resistencia organizada contra una ofensiva enemiga.
3. Sistema de apertura, desde el punto de vista de las negras.

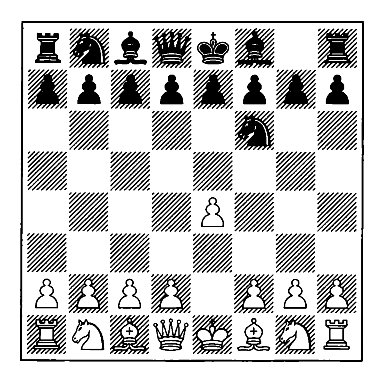
defensa activa La defensa activa suele tener un componente táctico, a diferencia de una defensa posicional de tipo pasivo. A veces, *defensa activa* supone efectuar algún tipo de sacrificio para neutralizar o atenuar el ataque contrario. Otras veces, se trata simplemente de la mejor defensa cualitativa de todas las posibles.

Korchnoi – Kurajica
Hastings 1971-1972



Después de **24 ♗xh5?!**, las negras descartaron la captura del alfil, en vista de 24 ... gxh5 25 ♕xe7 ♕xe7 26 ♘f5+ ♔f6 27 ♘xe7 ♔xe7 28 ♖c7+, y el juego siguió así: **24 ... ♖h8 25 ♗f3 ♘g5 26 ♗g4 ♘e4 27 ♖dc1 ♕f6 28 ♗f3.** Korchnoi consolidó su posición e impuso su ventaja material.
Sin embargo, Kurajica podía haberse salvado con una *defensa activa*: 24 ... ♕xh5! 25 ♕xe7 ♕xd1+ 26 ♔h2. Ahora parece que las blancas, con las amenazas 27 ♖c7 y 27 ♘e6+, deben inclinar la lucha, pero 26 ... ♘d2! garantiza las tablas. Por ejemplo: 27 ♖c7 (o bien 27 ♔g3 ♘e4+) 27 ... ♘f1+ 28 ♔g1 ♘g3+, y jaque perpetuo.

Defensa Alekhine **1 e4 ♘f6.**
(Ver diagrama siguiente.)
Esta defensa, saludada con entusiasmo por los hipermodernos, ya había sido analizada por el maestro austríaco Johann Allgaier (1763-1823), aunque si recibió este nombre fue debido a que el más sobresaliente jugador práctico que la planteó en alta competi-



ción fue Alexander Alekhine. Hoy en día, esta defensa se considera con cierta reticencia y aunque sigue planteándose, no de forma fluida ni habitual, entre los grandes maestros de primera fila. Incluso se habla de su eventual refutación.

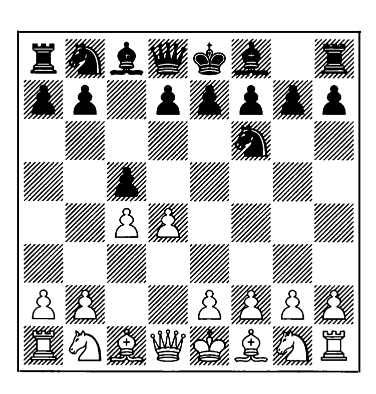
Defensa Balogh **1 e4 d6 2 d4 f5.**

Marginal, por no decir inferior. Las negras debilitan seriamente los puntos e6 y f7, y la diagonal a2-g8. Lo más simple es **3 e×f5 ♗×f5 4 ♗d3.**

Defensa Basman **1 e4 g5.**

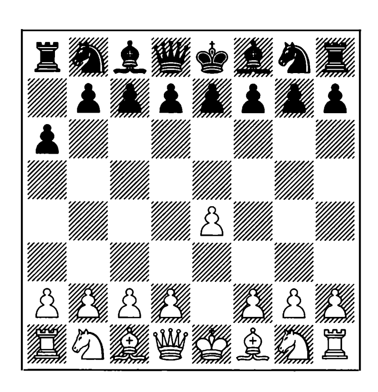
Marginal. Debe su nombre al MI Michael Basman, un adicto a las aperturas heterodoxas y *niño terrible* del ajedrez británico. Las negras plantean una especie de **Ataque Grob** con colores invertidos.

Defensa Benoni **1 d4 c5. 1 d4 ♘f6 2 c4 c5.**



También conocido como Sistema Hromadka, por Karel Hromadka (1887-1956), uno de los mejores maestros checos de los años treinta/cuarenta, que le consagró detenidos análisis.
El nombre procede del estudio que sobre la apertura publicó A. Reinganum (en 1825). *Ben-Oni* significa, en hebreo, "hijo de mi pena".
Hay que distinguir entre las formas antiguas de la **Benoni (1 d4 c5 2 d5 e5)** y la **Benoni Moderna (1 d4 ♘f6 2 c4 c5 3 d5 e6)**, apertura esta última de corte futurista, aunque controvertida y que muchos autores consideran hoy día prácticamente refutada. Los resortes ocultos de este sistema, sin embargo, la mantienen de algún modo vigente, y ha sido la defensa predilecta contra **1 d4** de algunos grandes jugadores, como Mijail Tal o Lev Psajis.
Las negras luchan por controlar las casillas de su color, tratando de explotar la fuerza de su alfil de fianchetto (g7), y también su mayoría en el flanco de dama. Su inconveniente radica en que pueden ser asfixiadas por el abrumador dominio espacial de las blancas en el centro.

Defensa Birmingham **1 e4 a6.**

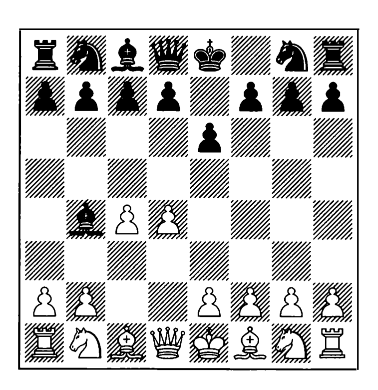


También conocida como **Defensa San Jorge**, en el ámbito británico.
Marginal, pero no tanto que no pueda considerarse jugable, pues las negras pueden

adoptar esquemas en los que **1 ... a6** es una jugada útil, por ejemplo, variantes de la Siciliana o de la Francesa. Durante mucho tiempo permaneció en el baúl de las curiosidades, hasta que el GM Tony Miles decidió ponerla en práctica, nada menos que ante el campeón del mundo. Dado el interés histórico de esta partida, la incluimos aquí.

Karpov – Miles
Skara 1980
Campeonato de Europa de países
1 e4 a6 2 d4 b5 3 ♘f3 ♗b7 4 ♗d3 ♘f6 5 ♕e2 e6 6 a4 c5 7 d×c5 ♗×c5 8 ♘bd2 b4 9 e5 ♘d5 10 ♘e4 ♗e7 11 0-0?! (11 ♗g5) **11 ... ♘c6 12 ♗d2 ♕c7 13 c4 b×c3 14 ♘×c3 ♘×c3 15 ♗×c3 ♘b4 16 ♗×b4 ♗×b4 17 ♖ac1 ♕b6 18 ♗e4 0-0 19 ♘g5** (19 ♗×h7+ ♔×h7 20 ♘g5+ ♔g6!) **19 ... h6 20 ♗h7+!?** (20 ♗×b7) **20 ... ♔h8 21 ♗b1 ♗e7 22 ♘e4 ♖ac8 23 ♕d3 ♖×c1 24 ♖×c1 ♕×b2 25 ♖e1 ♕×e5 26 ♕×d7 ♗b4 27 ♖e3 ♕d5 28 ♕×d5 ♗×d5 29 ♘c3 ♖c8 30 ♘e2 g5 31 h4 ♔g7 32 h×g5 h×g5 33 ♗d3 a5 34 ♖g3 ♔f6 35 ♖g4 ♗d6 36 ♔f1 ♗e5 37 ♔e1 ♖h8 38 f4 g×f4 39 ♘×f4 ♗c6 40 ♘e2 ♖h1+ 41 ♔d2 ♖h2 42 g3 ♗f3 43 ♖g8 ♖g2 44 ♔e1 ♗×e2 45 ♗×e2 ♖×g3 46 ♖a8 ♗c7 (0-1).**

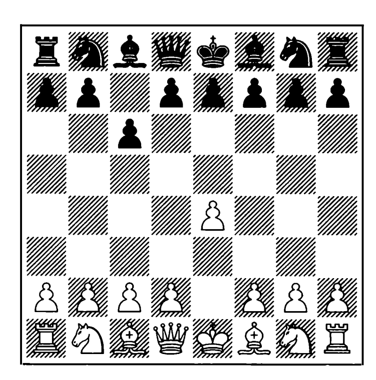
Defensa Bogoljubov **1 d4 e6 2 c4 ♗b4+.**



También llamada Defensa Keres o Bogoindia o Francoindia.

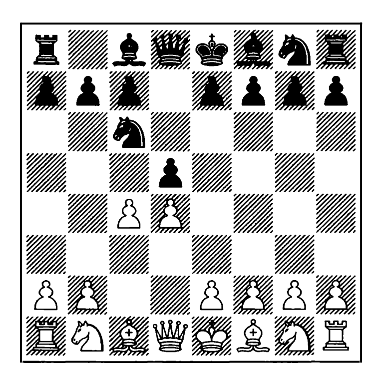
Defensa Camaleón Otro de los inventos del GM Tartakower, definida por las jugadas **1 d4 e6**, con lo cual las negras se reservan y no definen aún sus intenciones.

Defensa Caro-Kann **1 e4 c6.**



Este sistema defensivo parece haber sido creado por el vienés del siglo XIX, Markus Kann, si bien los primeros análisis sobre el mismo son obra del jugador británico, residente en Berlín, Horatio Caro (1862-1920). También Winawer publicó un análisis en 1883.
Las negras presentan batalla en el centro (**2 d4 d5**), con la ventaja de no cegar su alfil dama (como en la Defensa Francesa) y el inconveniente de que, más adelante, tendrán que efectuar la ruptura ...c6-c5, que les habrá costado dos tiempos.
Es una de las defensas contra **1 e4** preferidas de muchos jugadores posicionales o de corte lógico, y el excampeón mundial Anatoli Karpov, que la plantea sistemáticamente, es uno de sus grandes especialistas. Sin embargo, también ha prestado buenos servicios a jugadores tácticos como Bronstein o Larsen. Actualmente, también forma parte del repertorio de Anand.

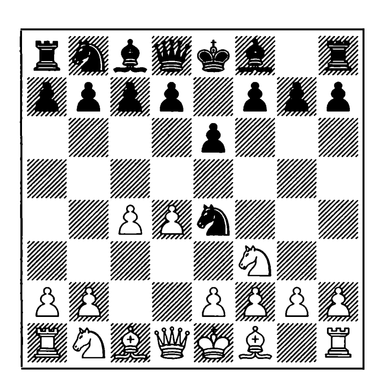
Defensa Chigorin **1 d4 d5 2 c4 ♘c6.**
(Ver diagrama siguiente.)
La idea de su creador, el gran maestro y padre del ajedrez ruso, Mijail Chigorin (1850-



1908), era presionar sobre el peón **d** blanco, pero se trata de un contraataque un tanto forzado, que las blancas no deben tener mayores problemas de neutralizar. En cualquier caso, no ha sido respaldado por las preferencias de los grandes maestros actuales.

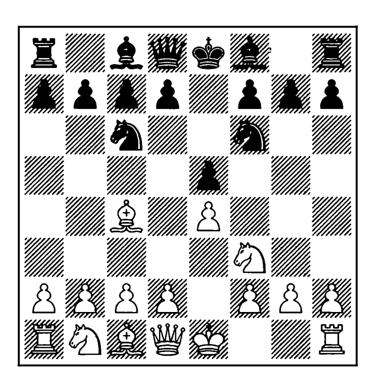
Defensa Damiano Defensa artificial e incorrecta: **1 e4 e5 2 ♘f3 f6.** Después de **3 ♘×e5**, la posición negra es penosa. A esta captura de peón, en la tercera jugada, le llaman algunos autores **Gambito Damiano**, aunque tiene poco de gambito y mucho de buen negocio.

Defensa Döry **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 ♘e4.**



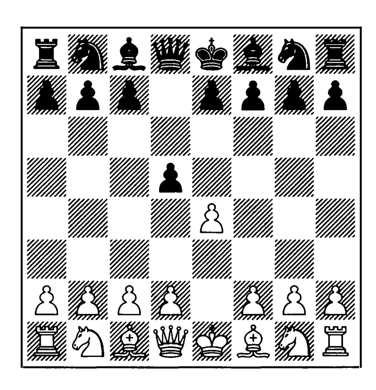
Marginal, aunque Paul Keres la empleó en algunas ocasiones, a comienzos de su carrera. Creada por el barón Döry, un jugador vienés de los años treinta.

Defensa Dos Caballos **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♘f6.**



Apertura mencionada ya por Polerio (siglo XVI).
Es un sistema dinámico para contrarrestar la Apertura Italiana, sobre todo si las blancas optan por “entrar al trapo” con **4 ♘g5**, o variante crítica.
La variante llamada *moderna* (**4 d4**) conduce al peligroso Ataque Max Lange, después de 4 ... e×d4 5 0-0 ♗c5 6 e5.

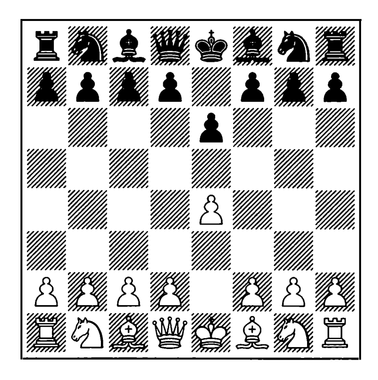
Defensa Escandinava **1 e4 d5.**



Ya mencionada por Lucena, fue muy analizada en el siglo XIX y, posteriormente, considerada irregular. Sin embargo, en el último cuarto del siglo XX fue practicada con cierta regularidad en la alta competición. En la megabase de Chessbase, entre 2001 y 2003, hay 9.700 partidas con esta

defensa, lo que supone una cifra considerable. El GM Bogdan Kurajica, por ejemplo, la juega de forma sistemática, y en España suele jugarla el MI Joan Mellado.

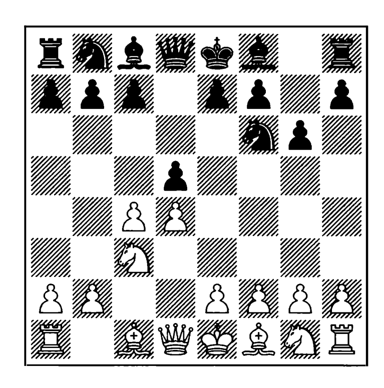
Defensa Francesa **1 e4 e6.**



Se jugó en el match por correspondencia Londres – París (1834). Jänisch publicó análisis en 1842.
Llamada *la defensa de los campeones*, por ser predilecta de muchos de ellos, como Tarrasch, Rubinstein, Nimzovich, Alekhine, Petrosian y Botvinnik, por ejemplo, que la adoptaron con frecuencia. Sus grandes especialistas posteriores fueron Uhlmann y Korchnoi. Actualmente, Morozevich la juega de forma sistemática, y también integra el repertorio de Anand, pero el mayor experto mundial –con el permiso de Korchnoi– parece ser el GM Evgeni Bareev.
Las negras responderán a **2 d4** con **2 ... d5**, para disputar el centro, y proyectan continuar con ...c5. El inconveniente es que el alfil dama tiene problemas para entrar en juego.

Defensa Francoindia **= Defensa Bogoljubov.**

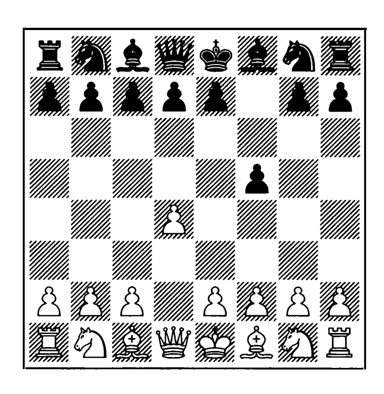
Defensa Grünfeld **1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 d5.**



Un sistema defensivo, que responde a la perfección a los planteamientos de la escuela hipermoderna. Ideada por el maestro austriaco Ernst Grünfeld (1893-1962), que la introdujo por primera vez en el torneo de Viena 1922.
Las negras ceden el centro (por ejemplo, tras 4 c×d5 ♘×d5 5 e4), a fin de presionar sobre las casillas negras centrales del campo blanco, en particular c3 y d4.

Defensa Gunderam **1 e4 e5 2 ♘f3 ♕e7.** Marginal.

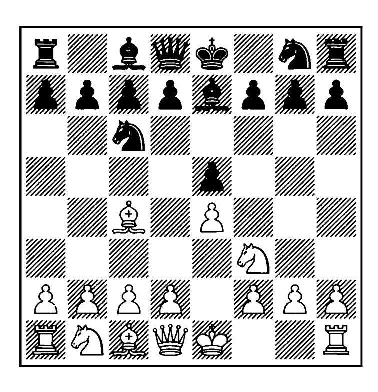
Defensa Holandesa **1 d4 f5.**



Analizada por el maestro Elias Stein, en 1789, y posteriormente por H. Bird, A. Albin, Tartakower, Euwe y Alekhine. Fue adoptada por destacados maestros, como Botvinnik, Bronstein y otros muchos. Ac-

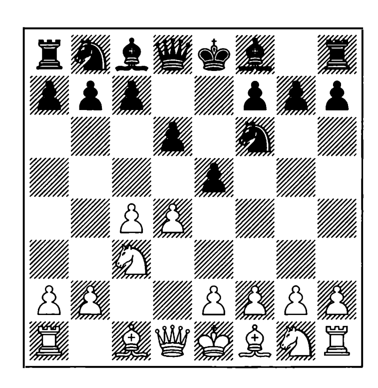
tualmente, goza de una considerable popularidad.
Las negras controlan el punto e4, y el avance del peón **f** crea un punto de apoyo para un caballo en e4 y la posibilidad de desplegar un ataque en el flanco de rey. Claro que las negras han debilitado las diagonales a2-g8 y h5-e8, además de la casilla e6. Pero esperan superar estos inconvenientes con un juego activo.
A veces se juega en el orden **1 d4 e6 2 c4 f5.** El GM Vladimir Malaniuk es uno de sus grandes especialistas actuales.

Defensa Húngara **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♗e7.**

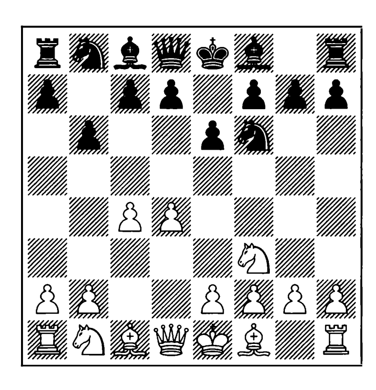


Aunque aparecía ya en textos antiguos, esta defensa fue adoptada por los jugadores húngaros en el match por correspondencia París – Pest (1842-1846), de ahí su nombre. Es una defensa restringida, pero sólida, con la que las negras evitan los senderos trillados de la Apertura Italiana y la Defensa Dos Caballos.

Defensa India Antigua **1 d4 ♘f6 2 c4 d6 3 ♘c3 e5.**
(Ver diagrama siguiente.)
Fue empleada por primera vez por Chigorin, por lo que también se conoce como **Defensa India Chigorin.** No tiene muy buena reputación teórica, por ser en exceso restringida.

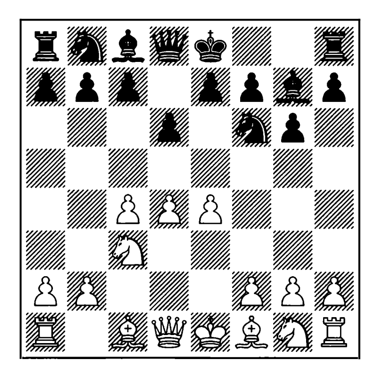


Defensa India de Dama **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 b6.**



Esta defensa surgió como una necesidad natural, una vez que las blancas comenzaron a evitar la Defensa Nimzoindia, con **3 ♘f3.**
Un planteo hipermoderno, muy empleado por Nimzovich que, lo mismo que la Nimzoindia, centra sus objetivos estratégicos en la lucha por las casillas blancas, e4 de modo especial.

Defensa India de Rey **1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 ♗g7 4 e4 d6.**
(Ver diagrama siguiente.)
Se desconoce con certeza el origen de esta apertura, pero fue introducida en la praxis magistral por Louis Paulsen (en 1879), y fue jugada por Blackburne y Chigorin, entre otros. Fine y, más tarde, Smyslov, la consideraron, en un momento dado, “irregular”.



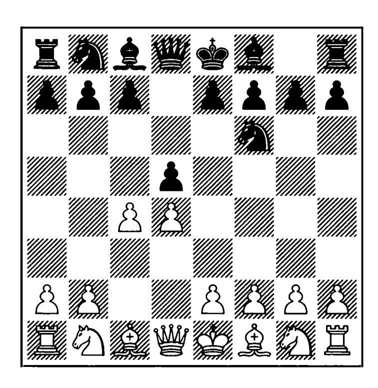
Es una de las aperturas más ricas en teoría. Las negras atacarán el centro enemigo (concretamente, el punto d4) con ...c5 ó ...e5, tratando de desarrollar una estrategia basada en la lucha por las casillas negras.
La India de Rey se popularizó en los años cuarenta, gracias a los éxitos de los grandes maestros soviéticos (Boleslavsky, Bronstein y Geller, sobre todo). En los años setenta y ochenta sufrió un relativo letargo, para resucitar, con más vigor que nunca, en los años noventa. Kasparov también ha obtenido importantes éxitos con esta defensa.

Defensa Inglesa **= Defensa Owen.**

Defensa Keres **= Defensa Bogoljubov.**

Defensa Lundin **1 d4 ♘c6.** Marginal. Debe su nombre al MI sueco Erik Lundin. Es una especie de **Defensa Alekhine** en el flanco de dama, pero el avance 2 d5 es menos efectivo de lo que parece.

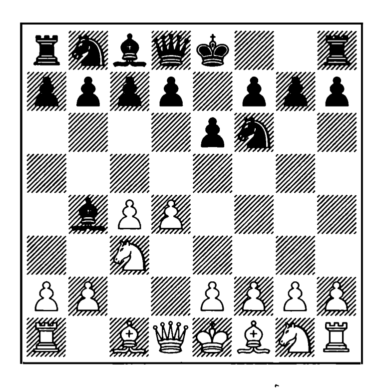
Defensa Marshall **1 d4 d5 2 c4 ♘f6.** (Ver diagrama siguiente.)
Una defensa claramente inferior, pues a las blancas les basta con jugar **3 c×d5**, y tanto si las negras retoman de dama como de caballo, ganarán un importante tiempo en desarrollo (**3 ... ♕×d5 4 ♘c3; 3 ... ♘×d5 4 e4**).



Defensa Moderna **= Defensa Robatsch.**

Defensa Myers **1 c4 g5.** Marginal.

Defensa Nimzoindia **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘c3 ♗b4.**

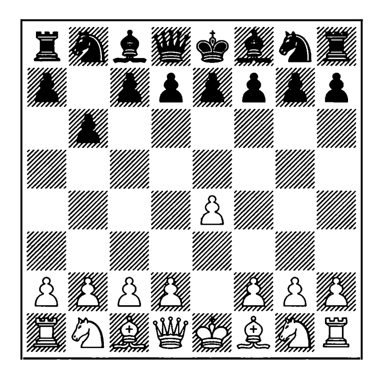


Esta apertura había sido empleada por Blackburne en las últimas décadas del siglo XIX, pero sin el contenido estratégico que le dio Nimzovich, su verdadero impulsor. La idea básica, por parte de las negras, es la lucha por las casillas blancas centrales, en particular d5 y e4. El frecuente cambio en c3 de alfil por caballo suscita un debate que sigue vigente: ¿qué ejercerá más influencia en la partida: los peones doblados c3+c4 o la pareja de alfiles?

Defensa Nimzovich **1 e4 ♘c6.** Marginal. La idea de su creador era respon-

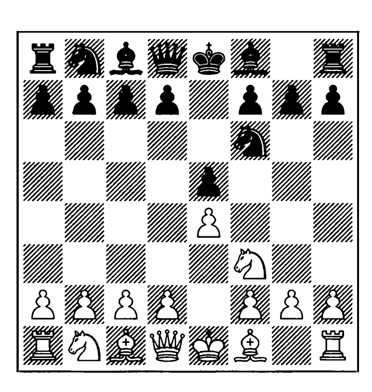
der a **2 d4** con **2 ... d5** (ó 2 ... e6, con posiciones parecidas a las de la Defensa Francesa). Rara vez se practica en la alta competición.

Defensa Owen **1 e4 b6.**



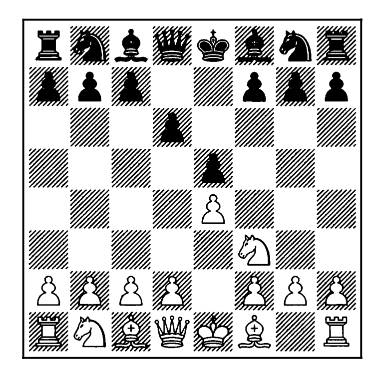
Así nombrada por el Reverendo John Owen (1827-1901), un excelente jugador.
En algunos medios se le llama **Defensa Inglesa**, y también **Fianchetto de Dama.**
Sus propósitos son similares a los de las defensas hipermodernas, pero cede demasiado espacio.

Defensa Petrov **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘f6.**



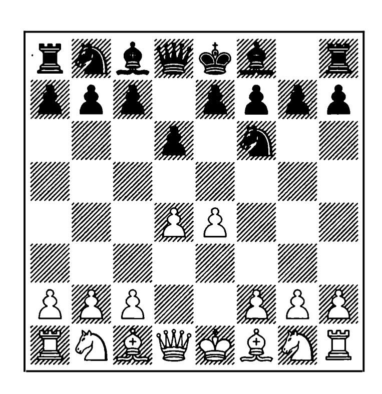
También llamada **Defensa Rusa.**
Este simétrico sistema defensivo fue muy estudiado por el teórico ruso Jänisch, aunque por azares históricos debe su nombre a uno de los principales jugadores rusos del siglo XIX, Alexander Petrov (1794-1867).
Catalogado de sistema menor durante mucho tiempo, esta apertura ha cobrado una extraordinaria popularidad en la década de los noventa, por su gran solidez, pasando a formar parte del repertorio de muchos grandes jugadores. El GM ruso Artur Yusupov posiblemente sea su mayor experto.

Defensa Philidor **1 e4 e5 2 ♘f3 d6.**



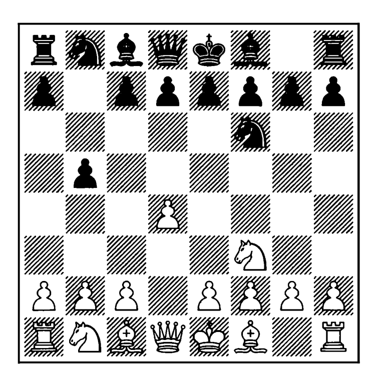
La idea inicial de Philidor era responder a **3 d4** con **3 ... f5.** Esta defensa, que se basa en apuntalar la casilla e5 –lo que no siempre puede conseguirse– ha pasado de moda, si es que alguna vez lo estuvo, porque bloquea la salida del alfil rey y, por diversas razones, es inferior a **2 ... ♘c6** ó **2 ... ♘f6**, desarrollando piezas para conseguir planteos más flexibles.

Defensa Pirc **1 e4 d6 2 d4 ♘f6.**



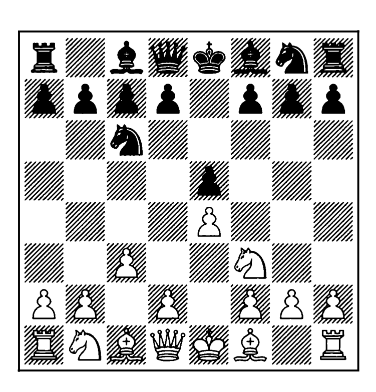
Introducida en la práctica magistral por el GM Vasja Pirc (1907-2000) Se trata de una defensa de lucha indirecta sobre el centro, de inspiración hipermoderna, que guarda similaridad con la Defensa India de Rey. A veces se la conoce como **Defensa Ufimtsev**, porque este jugador ruso (Anatoli Ufimtsev, 1914-2000) la empleó a menudo y la enriqueció con ideas teóricas.

Defensa Polaca **1 d4 ♘f6 2 ♘f3 b5.**



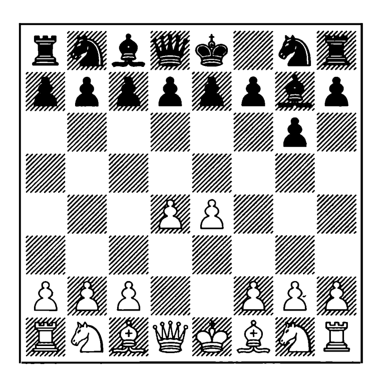
Propuesta por el teórico polaco A. Wagner, en 1913. La idea es desarrollar rápidamente el alfil dama por la gran diagonal, al tiempo que puede jugarse ...b5-b4 si las blancas desarrollan su caballo dama por c3.
La han practicado, entre otros, grandes jugadores como Larsen o Spassky.

Defensa Ponziani **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 c3.**



Las blancas pretenden apuntalar la ruptura d2-d4, pero las negras disponen de varias réplicas eficientes, como 3 ... ♘f6, 3 ... ♘ge7, o incluso 3 ... d5.
Fue analizada por Ponziani y luego por Staunton.

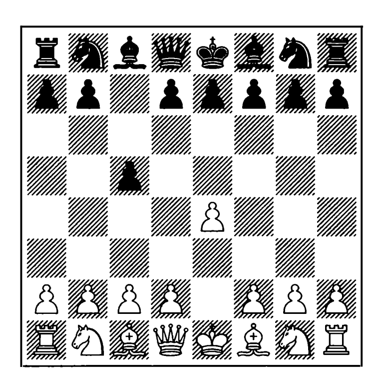
Defensa Robatsch **1 e4 g6 2 d4 ♗g7.**



Basada en un contraataque al centro blanco sobre casillas negras, como la Defensa Pirc, la única diferencia con ésta es que retrasa el desarrollo del caballo rey, reservándose la posibilidad de jugarlo por e7 ó h6.

Defensa Rusa **= Defensa Petrov.**

Defensa Siciliana **1 e4 c5.**

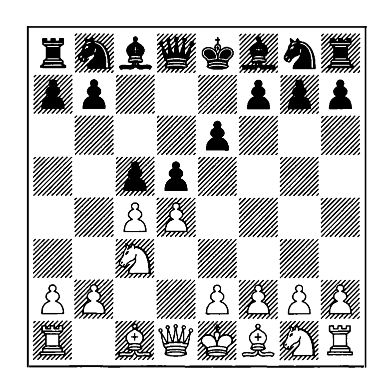


Indiscutiblemente, la reina de las aperturas, desde hace más de medio siglo. El número de partidas que se juegan con la Defensa Si-

ciliana es superior al de todas las demás defensas semiabiertas juntas, y su popularidad parece ir en ascenso.
El nombre de **Defensa Siciliana** se encuentra por primera vez en un manuscrito de Greco, probablemente en homenaje de Pietro Carrera, jugador y teórico contemporáneo suyo.
Es un sistema de contraataque antes que defensa propiamente dicha. Las negras advierten que van a demoler el centro, tan pronto como las blancas sitúen su peón en d4. Así pues, hay tres formas principales de afrontar estratégicamente esta defensa:
1. **Sistema abierto.** Las blancas recogen el guante y juegan **2 ♘f3** y **3 d4**, esperando compensar con su dominio de espacio y actividad de piezas el hecho de que las negras tienen mayoría central de peones.
2. **En busca de la refutación.** Hay dos métodos principales que tratan de alterar los propósitos de las negras. Las blancas optan por **2 f4** ó **2 c3**, con el propósito de dominar el centro con peones.
3. **Salida por la tangente.** La Variante Cerrada **(2 ♘c3)** y la Variante Rossolimo (Moscú), con **2 ♘f3** y **3 ♗b5**, son caminos alternativos.
La Siciliana ha sido el arma preferida de Fischer, Tal, Stein, Polugaievsky, Kasparov y tantos otros. ¿Quién no juega hoy la Siciliana?

Defensa Simétrica **1 d4 d5 2 c4 c5.**
Esta respuesta simétrica al Gambito de Dama fue analizada por el gran Akiba Rubinstein y recomendada como un método de resolver rápidamente la tensión central. Pero lo cierto es que es incorrecta, como demuestra, por ejemplo, la línea **3 c×d5 ♘f6 4 e4 ♘×e4 5 d×c5 ♘×c5 6 ♘c3 e6 7 b4 ♕f6 8 ♕c2 ♘ca6 9 a3 e×d5 10 ♘×d5 ♕e5 11 ♘e3**, con clara ventaja blanca.

Defensa Tarrasch **1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 c5.**



Siegbert Tarrasch (1862-1934) creía que su defensa era la única correcta contra el Gambito de Dama. Las negras lanzan una temprana agresión al centro, que tal vez no esté del todo justificada. Entre otras cosas, deberán asumir, por ejemplo, un peón central aislado.
Esta defensa ha sufrido altibajos en su trayectoria. Muy apreciada por algunos campeones (Tal, Spassky y Kasparov, entre otros), a menudo ha quedado arrinconada, aunque resurge por períodos.

Defensa Ufimtsev **= Defensa Pirc.**

demolición 1. Eliminación, por medios tácticos, de la cobertura de peones del rey.
2. Refutación analítica de un problema o un estudio.

desafío Los desafíos o retos a un número determinado de partidas eran frecuentes en el siglo XIX y primer tercio del XX. Así se disputaron innumerables matches amistosos, así como también algunos encuentros con el título mundial en juego.

desarrollo Concepto vinculado a la primera fase de la partida. Se llama desarrollo a la movilización de las piezas. Así, se habla de **subdesarrollo** o de **ventaja en desarrollo** de uno de los bandos con respecto al otro. Se considera que un bando ha comple-

tado su desarrollo cuando tiene todas sus piezas movilizadas, incluido el enroque y la centralización o activación de las dos torres.
"El desarrollo de las piezas constituye el objetivo más importante de la apertura" (Nimzovich). Claro que no es lo mismo un desarrollo de piezas más o menos mecánico, como en la era clásica, que el desarrollo actual, en el que se tienen muy en cuenta las necesidades estratégicas y tácticas del momento.

desclavada Acto de deshacer la clavada, sea interponiendo una pieza, sea desviando o atacando la pieza que clava.

desclavar Anular una clavada.

descubierta Jaque o ataque descubierto.

desdoblar Jugada o maniobra que le permite a uno de los bandos desprenderse de sus peones doblados, bien cambiando uno de ellos, bien volviendo a disponerlos en columnas contiguas, como consecuencia de alguna captura.

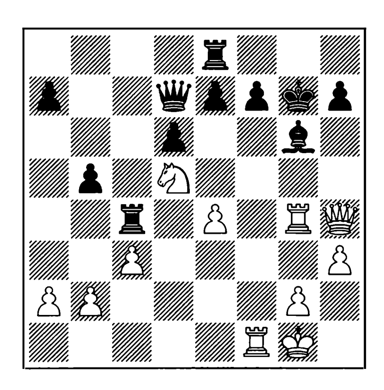
desempate Procedimiento para deshacer el empate entre dos o más jugadores. Normalmente, se trata de definir el primer puesto, pero también existen otras posibilidades, por ejemplo, en los torneos interzonales a menudo han debido jugarse torneos de desempate para decidir una plaza clasificatoria.

desequilibrio Lo contrario de equilibrio. Se habla de desequilibrio material o posicional como sinónimo de desventaja material o posicional.
La noción de los *desequilibrios (imbalances)* es una técnica propuesta por el MI norteamericano Jeremy Silman, para examinar una posición dada, basándose, sobre todo, en comparaciones entre las respectivas piezas y otros factores, y establecer luego un balance final. En realidad, lo más original de esta técnica es su nombre, pues en todo tiempo y lugar ha sido el procedimiento empleado por los jugadores para evaluar posiciones. Naturalmente, la exactitud y calidad de criterio al sopesar los distintos factores, es lo que diferencia a unos y otros jugadores.

desligar Desunir peones. Una maniobra conveniente contra peones fuertes ligados, o en falange.

destrucción de la defensa Además de su primer y evidente significado, como figura táctica consiste en la eliminación de una pieza defensiva clave para el éxito de una maniobra combinativa, así como también de uno o más peones de la barrera que protege al rey.

Ragozin – Veresov
Moscú 1945



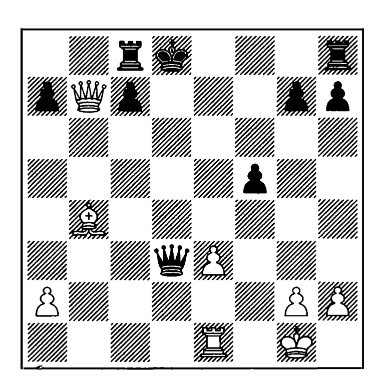
Las blancas tienen una gran ventaja posicional, acentuada por la precaria seguridad del rey negro. **27 ♖×g6+!** (eliminando la única pieza defensora del rey contrario) **27 ... f×g6** (27 ... ♔×g6 28 ♕g3+ ♔h6 29 ♖×f7, etc.) **28 ♖f7+!** (con la desaparición del alfil han quedado débiles las casillas f7 y h7) **28 ... ♔×f7 29 ♕×h7+ ♔e6** (29 ... ♔f8? 30

♘f4) **30 ♕×g6+ ♔e5 31 ♕g7+ ♔×e4** (31 ... ♔e6?? 32 ♘f4++) **32 ♘f6+! e×f6 33 ♕×d7**, con ventaja material decisiva, pues la dama ganará un segundo peón.

desunir = **desligar.**

desviación Tema táctico, que consiste en alejar o desplazar una pieza enemiga de una casilla clave, que puede estar ocupando o dominando. Hay numerosas combinaciones sobre este tema.

Morphy – Maurian
Nueva Orleáns 1866

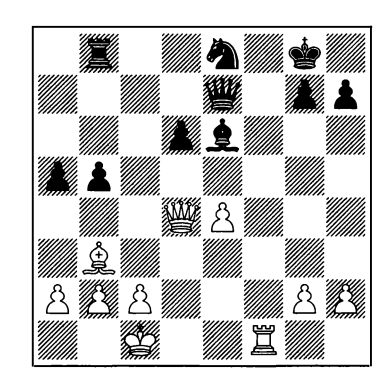


24 ♖e2!!. Una bonita jugada de desviación, que decide la lucha, a causa de la amenaza 25 ♖d2. Si 24 ... ♕×e2, 25 ♕d5+ ♔e8 26 ♕e6+ ♔d8 27 ♕e7++. **24 ... ♖e8** (24 ... ♕d7 25 ♖d2; 24 ... ♕b1+ 25 ♔f2 c5 26 ♖d2+ ♔e8 27 ♕×c8+; 24 ... ♕d1+ 25 ♔f2) **25 ♖d2 ♖×e3 26 ♖×d3+ ♖×d3 27 ♗e7+** (nueva desviación: si 27 ... ♔×e7, 28 ♕×c8) **27 ... ♔d7 28 ♕b5+ (1-0).** Jaque doble, que gana la torre de d3.

Gürcan – Shengelia
Izmir 2003

(Ver diagrama siguiente.)

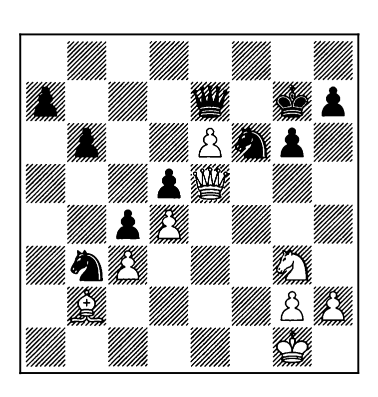
En esta posición (fruto del análisis y que no llegó a producirse en la partida real), las blancas podían ganar con **22 ♕a7!!**, desviando a la dama negra, que se ve desbor-



dada de funciones. La dama blanca no puede capturarse, pues si 22 ... ♕×a7, sigue 23 ♗×e6+ ♕f7 (única, de otro modo, 23 ... ♔h8?? 24 ♖f8++) 24 ♖×f7, y las negras están perdidas. La mejor alternativa es 22 ... ♕g5+ 23 ♔b1 ♗×b3 24 a×b3 ♕g6 (ante la doble amenaza sobre f7 y b8), pero tras 25 ♕×b8, la posición negra no resiste.

Quizá la combinación más famosa, basada en la *desviación*, es la que sigue.

Botvinnik – Capablanca
Amsterdam (AVRO) 1938



30 ♗a3!!. El *tigre dormido* se despierta y desplaza a la dama de su posición defensiva. **30 ... ♕×a3 31 ♘h5+! g×h5 32 ♕g5+ ♔f8 33 ♕×f6+ ♔g8 34 e7 ♕c1+ 35 ♔f2 ♕c2+ 36 ♔g3 ♕d3+ 37 ♔h4 ♕e4+ 38 ♔×h5 ♕e2+** (38 ... ♕g6+ 39 ♕×g6+ h×g6+ 40 ♔×g6, y el peón corona con mate) **39 ♔h4 ♕e4+ 40 g4 ♕e1+ 41 ♔h5 (1-0).**

diagonal Cada una de las líneas oblicuas del tablero, por las que se desplazan damas y alfiles (y también los reyes).
Gran diagonal. Hay dos grandes diagonales: la de casillas blancas (h1-a8) y la de casillas negras (a1-h8).

distracción = **desviación.**

doble amenaza = **ataque doble.**
En algunos casos, un jugador plantea dos amenazas distintas, de tipo posicional, que escapan a la catalogación de ataque doble.

dominación Tema de composición artística (estudios). Se trata del control directo o indirecto de todas las casillas a las que puede (o debe) jugar una pieza contraria. El término se atribuye al compositor Henri Rinck (1870-1952).

doncellas Ajedrez heterodoxo, en el que es obligado capturar pieza siempre que sea posible. También se llama **ajedrez forzado.**

dos jans = **los dos alfiles.**
La expresión alude a la preferencia que el gran maestro ruso-francés David Janowski (1868-1927) mostraba por los alfiles, de modo que sus seguidores acuñaron la expresión como sinónimo del par de alfiles.



e En notación algebraica, cuarta columna (por la derecha de las blancas), que se corresponde con la columna de rey, en notación descriptiva.

ecuación de Levitt Fórmula concebida por el GM Jonathan Levitt (expuesta en su libro *Genius in Chess*), según la cual el **Elo** de un jugador, con una práctica contrastada (es decir, tras años de actuaciones competitivas), tiende a ser igual a diez veces su coeficiente de inteligencia + 1000.
Naturalmente, el lector no está obligado a creer en esta fórmula, como tampoco está obligado a creer en los Reyes Magos (aunque, de algún modo, resulta que existen). En cualquier caso, el autor de este diccionario no se responsabiliza de su eventual veracidad.

efecto horizonte Es una debilidad o limitación en la arquitectura de los programas de juego para ordenador o computadoras de ajedrez. Se trata de una barrera infranqueable, hasta donde el programa puede calcularlo todo, pero más allá de la cual no ve nada.

Elo Sistema de evaluación de la fuerza de juego de un ajedrecista, en función de sus resultados competitivos, basado en la teoría estadística y el cálculo de probabilidades, sobre el que se elabora el *ranking* mundial o lista de la Federación Internacional de Ajedrez.
El sistema fue diseñado por el físico norteamericano Dr. Arpad E. Elo (1903-1992), profesor de la Universidad de Marquette (Wisconsin), que ejerció cargos directivos en la Federación de Ajedrez de EEUU (USCF). El Dr. Elo estudió los sistemas de evaluación existentes, tanto en ajedrez (**Ingo, Harkness**), como en otros deportes, y por encargo expreso de la USCF, diseñó y ultimó su sistema en 1959, siendo adoptado en 1960. Una vez comprobada la eficacia del mismo, la FIDE lo adoptó a partir de 1970.
La primera lista elaborada por el Dr. Elo era una evaluación histórica, que constaba de 70 nombres (los jugadores más fuertes entre 1885 y 1963), y estaba encabezada por Enmanuel Lasker, José Raúl Capablanca y Mijail Botvinnik, con 2720 puntos.
La lista se produce tres veces al año y en la de abril 2005, los quince primeros jugadores eran:

1.	Kasparov (Rusia)	2812
2.	Anand (India)	2785
3.	Topalov (Bulgaria)	2778
4.	Lékó (Hungría)	2763
5.	Kramnik (Rusia)	2753
6.	Ivanchuk (Ucrania)	2739
7.	Adams (Inglaterra)	2737

8. J. Polgár (Hungría) 2732
9. Bacrot (Francia) 2731
10. Svidler (Rusia) 2725
11. Grischuk (Rusia) 2724
12. Morozevich (Rusia) 2717
13. Shirov (España) 2714
14. Gelfand (Israel) 2713
15. Dreev (Rusia) 2709

El primer jugador español de esta lista es Francisco Vallejo, 26.º, con 2677. Caso insólito, el campeón mundial legítimo (o legitimado por haber vencido a Kasparov en Londres 2000), Vladimir Kramnik ocupa la quinta posición, mientras que el campeón mundial de la FIDE, Rustam Kasimdzhanov ni aparece entre los quince primeros.

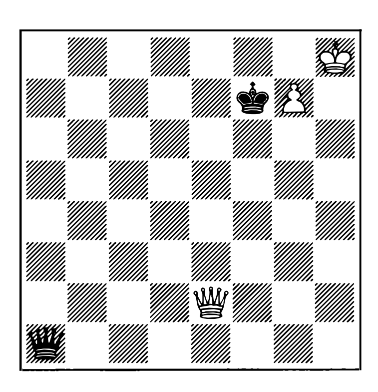
emparejamiento Proceso para decidir los enfrentamientos entre jugadores o equipos. En los torneos por sistema liga, se efectúa un sorteo para asignar un número a cada jugador, y ese número determina los emparejamientos y colores de cada ronda. (Véase cuadro de emparejamientos en apéndice, pp. 190 ss.)
Más complejos son los emparejamientos en los torneos por sistema suizo. Normalmente, en la primera ronda se realizan en función del *ranking* inicial, donde suelen enfrentarse el primero contra el primero de la segunda mitad, el segundo contra el siguiente de la segunda mitad, etc. Luego, los emparejamientos van realizándose por grupos de la misma puntuación, conforme a determinadas premisas. Existen programas informáticos que producen con cierta eficiencia estos emparejamientos.

Enciclopedia de aperturas La obra más voluminosa jamás escrita sobre teoría de aperturas. Sigue los parámetros del *Handbuch* de Bilguer (primera edición: 1843) y *Modern Chess Openings* (primera edición: 1911), pero con mucho mayor nivel de amplitud y rigor. El primer tomo (de un total de cinco) se publicó en 1974, por el equipo *Informator*, con aportaciones de destacados grandes maestros, bajo la dirección del GM Aleksandar Matanovic.
La estructura de la obra es la siguiente:
Tomo A: Apertura Inglesa, Defensas Benoni y Holandesa.
Tomo B: Aperturas semiabiertas (salvo la Defensa Francesa).
Tomo C: Aperturas abiertas y Defensa Francesa.
Tomo D: Gambito de Dama, Defensa Grünfeld y otras aperturas de peón dama.
Tomo E: Apertura Catalana, Defensas Nimzoindia, India de Dama, Bogoljubov e India de Rey.
Los libros no fueron publicados en este orden. Existen varias reediciones, con análisis actualizados en cada caso.

encierro de pieza Véase **pieza encerrada.**

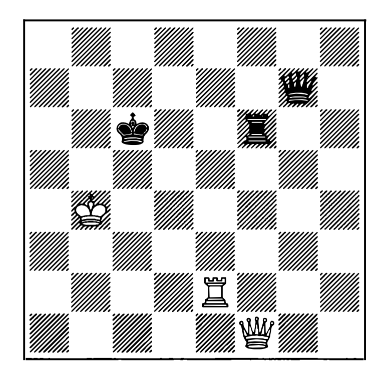
enfilada También conocida como **ataque en línea.** Figura táctica basada en el ataque geométrico de dos piezas contrarias, situadas en la misma línea de acción de la atacante (fila, columna o diagonal).
A diferencia de la clavada, en la enfilada la pieza de mayor valor se encuentra delante y, al apartarse del ataque, se pierde la de menor valor.

C. Golmayo – Mackenzie
La Habana 1889



La dama negra clave, por el momento, al peón, pero las blancas resuelven con elegancia, gracias a una enfilada: **1 ♕a2+! ♕×a2 2 g8♕+**, seguido de 3 ♕×a2.

Alexei Troitzky
Estudio (1898)



Juegan blancas y ganan

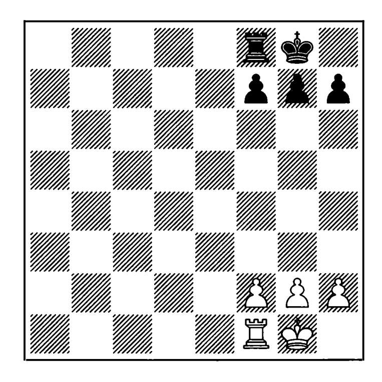
¿No aceptaría usted (o incluso propondría) tablas aquí? La clave de este estudio es una sutil enfilada. **1 ♖e6+!! ♖×e6 2 ♕a6+ ♔d5** (2 ... ♔c7 3 ♕a7+ y 4 ♕×g7, enfilada *horizontal*) **3 ♕c4+ ♔d6** (3 ... ♔e5 4 ♕c3+ y 5 ♕×g7, enfilada *diagonal*) **4 ♕c5+ ♔d7 5 ♕a7+** y **6 ♕×g7.**
En este estudio podemos ver la geometría diabólica que encierran algunas posiciones supuestamente sencillas.

en passant Locución francesa que ha dado origen a la nuestra **al paso.**

en prise Locución francesa, incorporada al léxico universal del ajedrez. Significa que una pieza está atacada y, más precisamente, suele decirse que tal pieza queda "en prise".

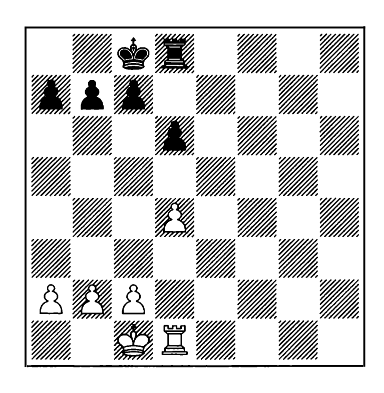
enrocar Acción de efectuar el **enroque.**

enroque Único movimiento del ajedrez en que se desplazan simultáneamente, en una misma jugada, el rey y una de las torres. Consiste en desplazar el rey dos casillas (a derecha o izquierda) y la torre del flanco al que se ha desplazado el rey pasa a la casilla contigua al otro lado.
enroque corto es el que se realiza en el flanco de rey y es, con mucho, el más empleado. El diagrama muestra ambos reyes enrocados corto, a partir de su respectiva posicional inicial (rey blanco en e1, rey negro en e8; torre blanca de h1, torre negra de h8).



Ambos bandos han enrocado corto

enroque largo es el que se realiza en el flanco de dama. En el diagrama pueden verse ambos reyes enrocados largo, a partir de sus casillas originarias (rey blanco e1, rey negro e8; torre blanca a1, torre negra a8).



Ambos bandos han enrocado largo

Condiciones para realizar el enroque:
1) Ni el rey ni la torre implicada deben haber jugado previamente.
2) El rey no debe encontrarse en jaque.
3) No debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre.
4) No debe estar atacada ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey.

entrega **= Sacrificio.**

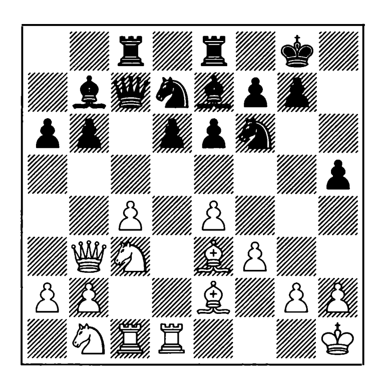
entrega del centro Expresión teórica para significar que uno de los jugadores (normalmente, las negras) han renunciado a disputar el centro en igualdad de condiciones, optando por resolver la tensión central en favor del otro bando. Por ejemplo: en la Defensa Francesa, después de **1 e4 e6 2 d4 d5 ♘d2 d×e4.** O bien, en la Defensa Philidor, **1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 d4 ♘f6 4 ♘c3 e×d4.**

entrenamiento Como en cualquier actividad competitiva, se trata del proceso que el jugador lleva a cabo para mantenerse en forma. Naturalmente, no es lo mismo el entrenamiento de un aficionado, que sólo de cuando en cuando participa en torneos, que el de un profesional que viaja continuamente para jugar en cualquier continente. No obstante, hoy en día hasta los jugadores escolares se ven sometidos, a veces, a un entrenamiento feroz. Convendría que alguien advirtiese a la sociedad de que no todos los niños son prodigios y que ni siquiera es bueno, para los que lo son, que lo demuestren continuamente. Pero ¿quién convencerá a los padres?

equipo Los equipos de ajedrez suelen estar compuestos por cuatro jugadores y dos reservas. Así, por ejemplo, se disputan las Olimpiadas y los campeonatos mundiales de países[1], además de la mayoría de los campeonatos nacionales.

El ajedrez por equipos no es, sin embargo, una forma de competir cohesionada o colectiva, pues se trata de partidas individuales, cuyos resultados se computan para obtener el resultado global.
La fórmula de puntuación que prevalece es la de los puntos de partida, y sólo después, como eventual desempate, se tiene en cuenta el resultado de los matches o encuentros entre equipos.

erizo Una curiosa construcción de apertura (para las negras), que se encuentra en ciertas variantes de la Defensa Siciliana (la Scheveningen, sobre todo) y de la Apertura Inglesa, pero que, por inversión, puede producirse en algunos otros planteos. Consiste en una disposición, aparentemente pasiva, de peones en e6, d6, b6 y a6, con alfiles por e7 y b7, y las demás piezas desarrolladas normalmente. Este sistema fue popularizado en las décadas de los setenta y ochenta por los GM Ulf Andersson y Ljubomir Ljubojevic, y tiene una vitalidad que se mantiene hoy día. La idea es crear una posición muy flexible, como de muelle de resorte, con dos posibles rupturas dinámicas en cartera (...b5 y ...d5), que les garantizan a las negras buenas perspectivas, siempre y cuando sepan desenvolverse durante la primera fase del juego en un espacio restringido.



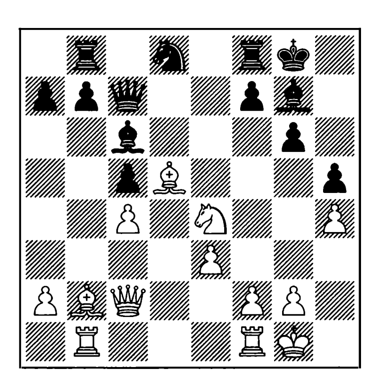
Esta posición corresponde a una reciente partida, **Chanda – Nisipeanu** (Pune 2004),

[1] En la Olimpiada Femenina los equipos están compuestos por tres jugadoras (y una suplente).

en la que las negras acaban de optar por un curioso plan, a base del avance del peón **h** (la última jugada ha sido **17 ... h5!?)**

error En ajedrez los errores pueden ser de tres tipos: tácticos, estratégicos y psicológicos.
El **error táctico** suele ser burdo: omisión del ataque a una pieza, cálculo defectuoso, combinación fallida, etc.
El **error estratégico** es la consecuencia de una deficiente evaluación posicional, y de las acciones que de esa interpretación se derivan.
El **error psicológico** consiste en concederle al contrario bazas que no deberían estar a su alcance. Por ejemplo: jugar una apertura en la que es un experto, tratar de explotar sus apuros de reloj acelerando el propio juego, entrar en un tipo de posiciones favorables a su estilo, etc.
Hay un último tipo de error accidental, el **error de dedo**, cuando el jugador toca inadvertidamente una pieza distinta de la que quería jugar.
El **error garrafal** se define por sí solo: se trata de una jugada que acarrea graves consecuencias al jugador (bando) que la ha ejecutado. El siguiente ejemplo es, también, un caso evidente de **ceguera ajedrecística** al máximo nivel competitivo.

Szabo – Reshevsky
Torneo de Candidatos
Zurich 4.10.1953

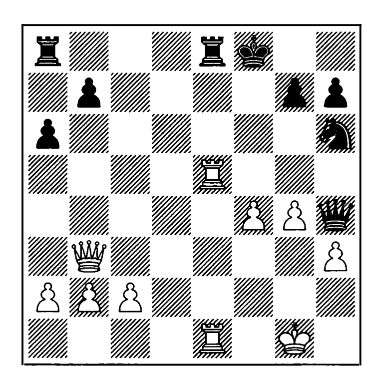


Las negras acaban de enrocar. Siguió: **20 ♘f6+ ♗×f6??** (20 ... ♔h8 es única, y después de 21 ♖fd1 las blancas tienen una gran ventaja posicional) **21 ♗×f6??**. Así pues, un doble caso de *ceguera*, pues ninguno de los jugadores vio un mate en dos, con 21 ♕×g6+ y el rey negro es mate a la siguiente (21 ... ♔h8 22 ♗×f6++; 21 ... ♗g7 22 ♕×g7++).

escala de valores = **valor numérico de las piezas.**

escalera Maniobra que consiste en aproximar la dama mediante jaques en zig-zag, hasta lograr un objetivo concreto.

Tholfsen – Bigelow
Nueva York 12.1.1929



En esta posición las blancas ganaron así: **26 ♕b4+ ♔f7 27 ♕c4+** (también ganaba 27 ♕×b7+) **27 ... ♔f8 28 ♕c5+ ♔f7 29 ♕d5+ ♔f8** (29 ... ♔g6? 30 ♖e6+) **30 ♕d6+ ♖e7** (30 ... ♔f7 31 ♕d7+) **31 ♕×e7+ (1-0).**

escaque (En desuso) = **casilla.**

Escuela Clásica Se trata de la primera tentativa científica por investigar las fuerzas que actúan en el ajedrez y sus conexiones lógicas con la evolución del juego. Ese proyecto lo llevó a cabo Steinitz, sentando las bases del juego de posición, y al

formular su teoría sobre principios de equilibrio o desequilibrio: una posición igualada debería finalizar en tablas, si uno de los contendientes no comete errores que la desequilibren. Para atacar es preciso que la posición del atacante sea superior, etc. Inicialmente, Steinitz llamó a sus nuevas teorías y su práctica, *Escuela Moderna*, y sus principales seguidores fueron el segundo campeón mundial, Enmanuel Lasker y Siegbert Tarrasch, que asumieron voluntariamente la tarea de divulgar y perfeccionar las teorías de Steinitz.

Escuela China ¿Existe una *Escuela China* de ajedrez? El GM Liu Wenche, entrenador jefe de la selección de su país, así lo afirma, en el libro que tiene por título precisamente *La Escuela China de ajedrez* (Ediciones Tutor, 2004). Según el autor, dicha escuela se caracterizaría por concebir el ajedrez como *el arte del pensamiento*, así como también por enfocar nuestro juego como un territorio no-lógico, que requiere una estrategia sensible, pero puramente competitiva. Por otro lado –según Liu Wenche– sus jugadores están predispuestos al cálculo especulativo que requiere el ajedrez, gracias a la gran tradición del Xiang Qi o ajedrez chino. No sé si lo he expresado bien, pero lo cierto es que hace diez años no estaríamos hablando de esta escuela. Hoy en día, jugadores como los grandes maestros Ye Jiangchuan, Xu Jun, Zhang Zhong y los jovencísimos Ni Hua y Xianghzi Bu justifican plenamente las esperanzas chinas de ocupar un puesto de privilegio en el concierto mundial del ajedrez. Pero si en el ajedrez absoluto aún les quedan algunos peldaños, en el femenino son ya la indiscutible primera potencia. Xie Jun y Zhu Chen se han proclamado campeonas mundiales, Xu Yuhua ha ganado la Copa del Mundo, y su equipo ha conquistado la medalla de oro en varias Olimpiadas consecutivas.

Escuela Española Tal vez sea excesivo hablar de una *Escuela Española*, pero sin duda el hecho de que autores hispanos (Lucena, Vicent) en el s. XV, y luego Ruy López en el XVI, escribiesen los primeros tratados de ajedrez moderno legitiman de algún modo el término.

Escuela Hipermoderna Movimiento teórico surgido en las dos primeras décadas del siglo XX y liderado por Aaron Nimzovich, Richard Réti y Gyula Breyer, al que luego se adscribieron Alekhine, Tartakower, Grünfeld y otros.
Los hipermodernistas preconizaban una ruptura con los principios clásicos, que consideraban esquemáticos e incluso erróneos. Así, por ejemplo, la ocupación física del centro por peones no significa, según ellos un dominio efectivo del centro, que puede lograrse a distancia o por control indirecto. También se preocuparon por "poner en su sitio" al todopoderoso desarrollo, enfatizando en el hecho de que, a veces, estaba justificado invertir más tiempos para dominar casillas importantes. Principios de la profilaxis y sobredefensa.
Estas tesis teóricas fueron formuladas en los libros *Mi sistema, La práctica de mi sistema* y *El bloqueo* (de Nimzovich), y *Nuevas ideas en ajedrez* y *Los grandes maestros del tablero* (Réti), así como en numerosos artículos teóricos de la época.
Algunos rebuscamientos y excesos teóricos dieron pie para artículos jocosos, con partidas histriónicas, o declaraciones burlonas como la del maestro Richard Teichmann, quien declaró: "La Escuela Hipermoderna no existe... ¡y su creador es Nimzovich!"

Escuela Italiana La supremacía de los jugadores, que se inicia con Paolo Boi y Leonardo da Cutri, *el Puttino*, en el siglo XVI, se proyecta y amplía en el XVII, con Greco y luego con la Escuela de Módena, en el XVIII, aunque los integrantes de esta

última (Giambattista Lolli, Ercole del Rio, Domenico Lorenzo Ponziani) dieron un paso atrás en relación con Philidor, al propugnar los ataques violentos, con sacrificios a ultranza y desarrollo esquemático del juego en la apertura.

Escuela Romántica Surgió en la primera mitad del siglo XIX, indudable heredera de la **Escuela Italiana**, imperando hasta muy avanzado el siglo. Su primera gran figura fue Louis-Charles-Mahé de La Bourdonnais (1797-1840), considerado por algunos autores el primer campeón mundial oficioso, tras derrotar al británico Alexander McDonnell en una serie de encuentros. Luego entró en escena el gran Adolf Anderssen (1818-1878), que exhibía un espectacular estilo combinativo y atacante, vencedor del torneo internacional de Londres, en 1851. Ganó numerosos torneos y matches a los mejores de la época y fue el protagonista de las famosas partidas *Inmortal* y *Siempreviva* (véanse). En su gira por Europa, Paul Morphy le derrotó claramente, y eso marcó el punto de inflexión hacia una nueva era. Otros jugadores adscritos al movimiento romántico fueron Zukertort, Kieseritzky y Steinitz en su primera época.

Escuela Soviética Los hipermodernos acusaban a los seguidores de la *Escuela Clásica* de rígidos y dogmáticos, siguiendo de forma esquemática normas de desarrollo más allá de la verdad estratégica de la posición. Pero también ellos se encorsetaron, en cierto modo, en tesis estratégicas rebuscadas (superprotección, profilaxis, control indirecto del centro, ataque a debilidades). Los jugadores soviéticos que comenzaron sus carreras en los años treinta cuestionaron seriamente estos planteamientos, optando por un juego más dinámico y versátil que, sobre todo, se plasmaba por una mayor decisión en la búsqueda de la iniciativa y sin renunciar a jugar a ganar con negras. Una de sus aportaciones fundamentales y comunes a los mejores fue buscar compensaciones dinámicas y frecuentes sacrificios de material para crear desequilibrios posicionales, y abrir perspectivas de ataque. A la sombra de las figuras inspiradoras de Chigorin y Alekhine, los Levenfish, Botvinnik, Kotov, Keres, Smyslov, Petrosian, Tal, Spassky, Stein, Polugaievsky, Karpov, Kasparov, etc., han liderado indiscutiblemente el ajedrez mundial, desde la década de los cuarenta. Los jugadores soviéticos responden a muy diversos estilos, pero tenían en común un eclecticismo que bebe en muchas fuentes y numerosos recursos tácticos, tanto en ataque como en defensa y, sobre todo, una excelente preparación teórica, muy superior a la de sus contemporáneos.

espacio El concepto espacio o dominio espacial ejerce un papel importante a lo largo de toda la partida, pues el bando con más espacio disponible puede maniobrar con mayor facilidad sus piezas, mientras que las restricciones de espacio obligan a un bando a maniobrar con suma precisión para no ser asfixiado. Donde parece tener mayor importancia, en cualquier caso, es en el medio juego. La ocupación de espacio debe realizarse de acuerdo a la capacidad de controlarlo, pues de nada sirve dominar un gran espacio, si no se ejerce un control efectivo del mismo.

espíritu de la posición **= carácter de la posición.**

estrategia Arte o ciencia de la planificación y diseño de la lucha en un espacio o teatro de operaciones, con determinadas fuerzas en juego. En ajedrez, por supuesto, el espacio, o campo de batalla, es el tablero.

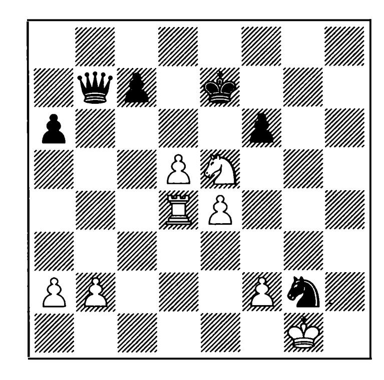
estrategia *de muelle comprimido* Véase **erizo.**

estructura Hasta no hace mucho, sólo se hablaba de *estructura* en relación con la disposición o formación general de peones. En los últimos años, algunos autores han comenzado a referirse a otro tipo de estructura más global y compleja: la disposición y coordinación general de piezas, en sintonía con los peones (propios y ajenos). De algún modo, este nuevo concepto de la estructura en ajedrez viene a ser sinónimo de *posición*, pero no es del todo equivalente. Entre los autores que utilizan este nuevo término, se encuentra Liu Wenche, GM y entrenador-jefe de la selección de China.

estructura de peones La formación general, o *esqueleto* de peones de una posición dada constituye la armazón (pilares, vigas y nervios) en que se sostiene la posición de uno o ambos jugadores. En general, la disposición de peones suele ser más duradera que la de las piezas y, por tanto, es uno de los factores que le confiere un *carácter* o *espíritu* a la posición.

estudio Composición (a veces llamada **final artístico**) que se distingue de los problemas en dos aspectos: 1) el enunciado no es un mate en **n** jugadas, sino que responde a dos tipos, *blancas juegan y ganan*, o bien *blancas juegan y hacen tablas* (en las publicaciones especializadas, estos enunciados suelen abreviarse con "+" y "=", respectivamente); 2) la posición inicial podría perfectamente producirse en una partida viva.
No está definido el número de jugadas que requiere la maniobra ganadora y, por lo general, las variantes alternativas a la línea principal son ricas en contenido y jugadas espectaculares. Las negras suelen disponer de sutiles recursos defensivos y se valora la economía de medios.
Los estudios suelen tener una gran calidad, tanto en el plano estético como en la precisión del juego, pues el compositor está liberado de la voluntad *destructiva* de ambos oponentes en una partida real y, por tanto, no tiene trabas a su capacidad artística y creativa.
Veamos algunos ejemplos:

Alexei Troitzky
(1910)

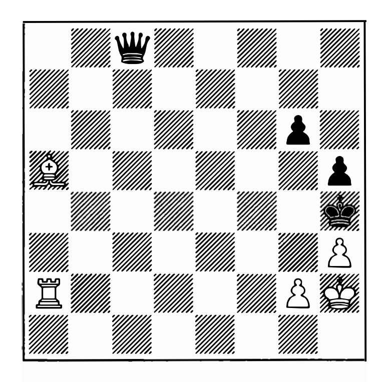


Blancas juegan y ganan

Seguramente usted, querido lector (siguiendo el instinto depredador que le ha inculcado la competición) querría dar jaque (1 ♘c6+), ansioso por zamparse el caballo de g2. Por ejemplo: 1 ♘c6+ ♔d6 2 ♔×g2 ♕×b2 3 a4, cuando la posición debe ser tablas. O, tal vez, hilando más fino, se le ocurre 2 ♖b4 (en lugar de 2 ♔×g2) 2 ... ♕c8 3 ♔×g2 (no 3 ♖b8?, por 3 ... ♕g4, y ganan las negras), aunque sigue 3 ... ♕g4+, y también tablas.
Pero se trata de ganar, y eso se consigue de este modo: **1 ♖b4!.** Al amparo del doble de caballo, que impide 1 ... ♕×b4, por 2 ♘c6+ y 3 ♘×b4. **1 ... ♕c8.** Única, pues si 1 ... ♕a8, 2 ♖b8!, y la dama está cazada. **2 ♖b8! ♕h3.** 2 ... ♕×b8?? 3 ♘c6+ y 4 ♘×b8. **3 ♖h8! ♘h4.** La dama ya no tiene casillas: la torre le ha quitado todo el espacio vital. Si 3 ... ♕×h8??, 4 ♘g6+ y 5 ♘×h8. **4 ♖×h4!.** La impunidad de la torre es absoluta, siempre respaldada por un caballo omnipotente. **4 ... ♕c8.** 4 ... ♕×h4??, 5 ♘g6+ y ♘×h4. **5 ♖h8!.** El mismo recorrido de antes, pero en senti-

do inverso. **5 ... ♕b7.** Ya tenemos a la dama en la misma posición que ocupaba al principio. **6 ♖b8!**, y la dama por fin sucumbe, tanto si captura la torre, como si 6 ... ♕a7, sigue el "primer" doble de caballo, 7 ♘c6+.
Una auténtica perla, basada en el tema de **dominación.** Troitzky (1866-1942) es uno de los grandes magos del estudio, además de eximio teórico de finales.

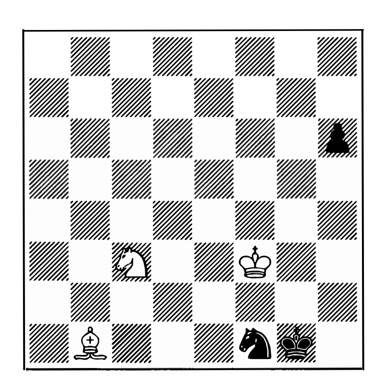
S. M. Kaminer
(1925)



Juegan blancas y ganan

A primera vista, parece sorprendente que las blancas puedan ganar esta posición. Se percibe que el rey negro ocupa una posición "incómoda", pero ¿de qué forma podrían las piezas blancas alcanzarlo? La diferencia de material es mínima, pero a favor de las negras. Sin embargo...
1 ♖c2!! Una jugada que parece desafiar a la realidad. ¿Sólo con un alfil piensan ganar las blancas? **2 ♕×c2.** Eso parece. Ahora sí hay una "apreciable" diferencia de material. Lo cierto es que la torre debe aceptarse, pues si, por ejemplo, 1 ... ♕e8, 2 ♖c5! (tomando la casilla de escape g5, con la amenaza g3++, y si ahora, 2 ... ♕e2 (2 ... ♕b8+ 3 ♗c7), 3 ♗d8+ g5 4 ♗×g5++. O bien 1 ... ♕f8 2 ♖c4+ ♔g5 3 ♗d2+ ♔f5(f6) 4 ♖f4+, ganando la dama. **2 ♗d8+ g5 3 ♗a5!!.** El alfil regresa a su base, en un movimiento de péndulo de gran belleza, que le permite reservarse la entrada definitiva por una de las dos diagonales que confluyen en h4: d8 y e1. Por otro lado, esta jugada es única, pues otras como 3 ♗b6, por ejemplo, permitirían 3 ... ♕d2! [la casilla defensiva óptima, porque es la única desde la que la dama cubre ambas entradas del alfil (d8, e1) y, al mismo tiempo, clava el peón **g**] 4 ♗c7 g4, y las negras ganan. **3 ... ♕e2.** Única, para impedir 4 ♗e1+ y 4 g3++. **4 ♗c7!.** Amenaza 5 ♗g3++. **4 ... ♕f2 5 ♗d6!.** Como la dama negra está sobrecargada, las blancas realizan una letal jugada de espera. La defensa se viene abajo, pues no hay modo de impedir ambos mates (de peón o de alfil) a la vez. **5 ... ♕f4+.** El último recurso: si 6 ♗×f4, 6 ... g×f4, y tablas. **6 g3+! ♕×g3+ 7 ♗×g3++.** Un estudio precioso: una lógica superior le concede al alfil una polivalencia geométrica imposible de contrarrestar.

A. Herbstman
Torneo revista *64* (1934)
Primer Premio



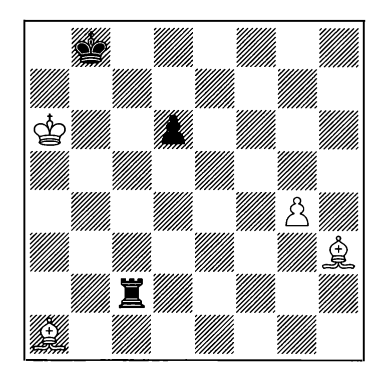
Juegan blancas y ganan

En una posición de aparentes tablas, el compositor explota sutilmente el tema del encierro de pieza (caballo negro) para tejer una red de mate sobre el rey negro.
1 ♘e2+! ♔h2 (1 ... ♔h1 2 ♗a2 ♘h2+ 3

♔g3 ♘f1+ 4 ♔f2!) **2 ♗a2!! ♔h3** (2 ... ♘d2+ 3 ♔e3 ♘f1+ 4 ♔f2 ♘d2 5 ♘c3!, y el caballo está perdido) **3 ♔f2 ♘h2 4 ♘g1+ ♔h4 5 ♔g2 ♘g4 6 ♘f3+ ♔h5 7 ♗f7++.**

El estudio que sigue constituye un ejemplo de la destreza geométrica que los maestros esgrimen en la moderna composición.

P. Perkonoja
Satakunnen Työ, 1965



Juegan blancas y ganan

Los alfiles blancos parecen torpes y la posición no parece ofrecer más que tablas. Veamos algunos ensayos: 1 ♔b6? ♖h2 2 ♗f1 ♖h1; 1 ♗h8? ♖h2; 1 ♗f6? ♖h2 2 ♗f1 ♖f2; 1 ♗d4? ♖a2+ 2 ♔b6 ♖a3 3 ♗f1 ♖g3 4 ♗e2 ♖g2 5 ♗f3 ♖g3 (=). El ataque a los alfiles es la clave defensiva.

1 ♗g7! ♖a2+ 2 ♔b6 ♖a3 3 ♗f1 ♖g3 (con idea de perseguir continuamente al alfil blanco, si éste defiende el peón) **4 ♗f8 ♖×g4 5 ♗×d6+ ♔a8** (única, pues si 5 ... ♔c8, 6 ♗h3, ganando la torre) **6 ♗b5!** (no 6 ♗a6? ♖g7, y tablas) **6 ... ♖c4** (último recurso, al no ser posible 7 ♗×c4?, ahogado) **7 ♗a6 ♖c7 8 ♔×c7**, y sigue mate en tres.

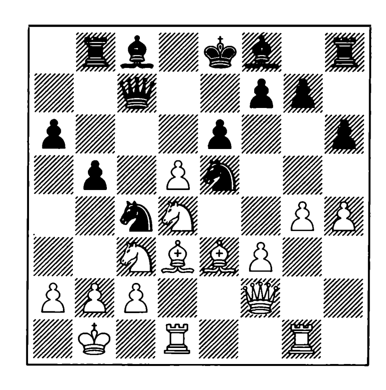
evaluación Dictamen, valoración o enjuiciamiento de una posición, en base a una serie de factores que permiten interpretarla, como **balance material, estructura de peones, iniciativa, seguridad de los reyes** y **coordinación general de piezas y peones.**

Cuánta más precisa sea la evaluación de cada uno de estos factores, tanto más certera será la evaluación global de la posición.

Lasker: "Valorar, evaluar, juzgar, estimar una cosa no es pretender un conocimiento exacto. Pero el conocimiento por la estimación, por el juicio, por la valoración, aunque no sea exacto, de acuerdo con el principio de Steinitz, constituye una guía eficaz para el maestro. (...) Pero incluso si un jugador no alcanza por completo la maestría, puede beneficiarse de observar este principio." (*Manual de ajedrez.*)

extracción Una forma de la figura táctica **atracción**, en la cual el rey es extraído, mediante un sacrificio, hacia el centro del tablero, tanto desde su posición inicial, como desde el enroque.

Pavlov – Kononenko
Alushta 2004

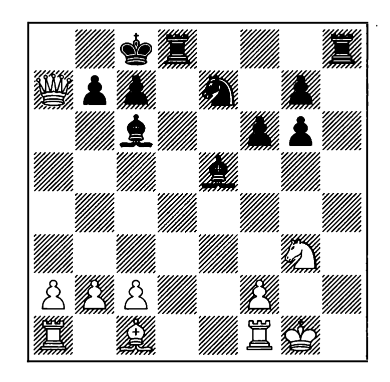


Juegan negras, que disponen de un doble sacrificio ganador, atrayendo el rey blanco al exterior del enroque: **1 ... ♘×b2! 2 ♔×b2 ♗a3+! 3 ♔×a3?.** Era mejor defensa 3 ♔b1, aunque después de 3 ... ♕×c3 4 ♗c1

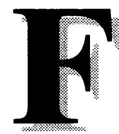
♗×c1 5 ♔×c1 (5 ♖×c1? ♘c4) 5 ... ♕a3+ 6 ♔d2 ♘×d3 7 c×d3 ♕×a2+, la ventaja negra es decisiva. **3 ... ♕×c3+ 4 ♘b3 ♗d7?.** Era más fuerte 4 ... b4+ 5 ♔a4 ♕b2!, con mate imparable en la columna **a. 5 ♗c5 b4+ 6 ♗×b4 ♖×b4 (0-1).**

Schiffers – Chigorin
San Petersburgo 1897 (13.ª)
(Ver diagrama siguiente.)

Las blancas acaban de jugar **24 ♕×a7.** En esta curiosa posición, en que sólo tiene alfil y peón por la dama, Chigorin jugó **24 ... b6?** y la partida acabó en tablas. Sin embargo, podía haber rematado brillantemente, ex-



trayendo al rey blanco con un doble sacrificio de pieza: **24 ... ♖h1+!! 25 ♘×h1 ♗h2+! 26 ♔×h2 ♖h8+ 27 ♔g3 ♘f5+ 28 ♔f4(g4) ♖h4++.**



f Letra que designa a la tercera columna por la derecha, en notación algebraica. Corresponde a la columna AR en notación descriptiva.

faja (En desuso) = **fila.**

falange de peones Dos o más peones del mismo color están situados en falange, cuando se encuentran en la misma fila y en columnas contiguas (por ejemplo: en la posición inicial). Con la partida en marcha, es muy frecuente ver en la **Defensa India de Rey** tres y hasta cuatro peones blancos en la cuarta fila (c4+d4+e4+f4).

fase **1.** Cada una de las distintas partes en que se divide la partida. Convencionalmente se consideran tres partes principales: **apertura**, **medio juego** y **final.** El GM Tartakower lo define con su característico sarcasmo: "La partida de ajedrez tiene tres fases. En la primera tratas de conseguir ventaja; en la segunda tratas de consolidarla; en la tercera compruebas que estás perdido." **2.** Parte de una competición, sobre todo de aquéllas por sistema eliminatorio, que constan de **fase previa** y **final**, como solían disputarse las olimpiadas ajedrecísticas hasta que se instituyó el **sistema suizo**, por el número masivo de equipos.

festival Celebración de varios torneos simultáneos, junto con otros actos de carácter festivo. Son festivales clásicos, por ejemplo, los de Biel (Suiza) y Wijk aan Zee (Holanda), en los que se organizan torneos cerrados para maestros, abiertos, torneos de fin de semana, de *Blitz*, simultáneas, etc., y que constituyen una auténtica fiesta de ajedrez para todos.

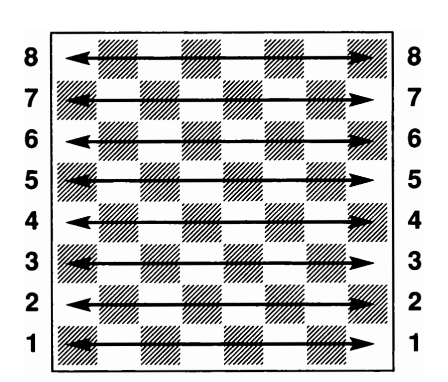
fianchetto Palabra italiana, que parece derivarse del término *fiancata*, o jugada de flanco. Así se dice a la disposición de tres peones, al avanzarse un paso el peón de caballo (**b, g**) de cualquiera de los bandos, para situar luego el alfil en la casilla que ocupaba el peón. Es una estructura característica, por ejemplo, de la Apertura Catalana, o las defensas Grünfeld, India de Rey e India de Dama. Fue una de las ideas revolucionarias de los hipermodernos, que preconizaban la presión sobre el centro, no necesariamente su ocupación física por peones.
Doble fianchetto. Uno de los jugadores ha optado por *fianchettar* sus dos alfiles.

Fianchetto de Dama = **Defensa Owen.**

FIDE = **Federación Internacional de Ajedrez**, cuyo verdadero nombre es

Fédération Internationale des Échecs. Fundada en París, el 20 de julio de 1924. Está integrada por las federaciones nacionales y su principal tarea es garantizar la organización de los campeonatos mundiales, en sus diversas modalidades. En realidad, sólo tomó las riendas del ajedrez tras la muerte de Alekhine, asumiendo la organización del primer campeonato mundial bajo sus auspicios, que se desarrollaría entre cinco jugadores en La Haya y Moscú, en 1948.
Presidentes de la FIDE:
1924-1949 Alexander Rueb (Holanda)
1949-1970 Folke Rogard (Suecia)
1970-1978 Max Euwe (Holanda)
1978-1982 Friorik Olafsson (Islandia)
1982-1995 Florencio Campomanes (Filipinas)
Desde 1995 Kirsan Ilyumzhinov (Rusia).

fila Cada una de las ocho hileras de casillas horizontales del tablero, según el punto de vista de los jugadores. A partir de la base de las piezas blancas se denominan: primera, segunda, tercera, cuarta, quinta, sexta, séptima y octava. En la primera fila se encuentran situadas inicialmente todas las piezas blancas; en la segunda, todos los peones blancos; en la séptima, todos los peones negros; en la octava, todas las piezas negras. Las filas tercera, cuarta, quinta y sexta se encuentran libres al comienzo de la partida.



final Tercera y última fase de la partida, en la que normalmente quedan pocas piezas en juego. A veces los aficionados creen que con la desaparición de las damas, la partida ha entrado en el final, pero lo cierto es que puede haber medios juegos sin damas y finales con damas.
El GM norteamericano Edmar Mednis decía, para tratar de aclarar la confusión en torno a los límites de esta fase que "si uno de los reyes corre peligro, no es un final".

finales de piezas En **mates básicos** puede verse el procedimiento a seguir en cinco finales con piezas. Además de esos finales (♔+♕, ♔+♖♖, ♔+♖, ♔+♗♗, ♔+♗+♘) los finales sin peones que normalmente deben ganarse son los siguientes:
♔+tres piezas menores vs ♔+♗(♘).
♔+tres piezas menores vs ♔+♖.
♔+♖♖ vs ♔+dos piezas menores.
♔+♖+dos piezas menores vs ♔+♖.
♔+♕ vs ♔+♖.
♔+♕ vs ♔+♗(♘).
♔+cuatro piezas menores vs ♔+♕.
Los siguientes finales no tienen un resultado teórico predeterminado, y dependen de la posición concreta de las piezas:
♔+♕ vs ♔+♗+♘.
♔+♕ vs ♔+♘♘.
♔+♗♗ vs ♔+♘.
♔+♖+♗ vs ♔+♘♘.
Los finales que deben finalizar en empate se describen en **tablas.**

flanco Cada una de las dos mitades del tablero, en sentido vertical, desde el punto de vista de los jugadores.
Flanco de rey es el comprendido entre las columnas **e**, **f**, **g** y **h.**
Flanco de dama es el comprendido entre las columnas **d**, **c**, **b** y **a.**

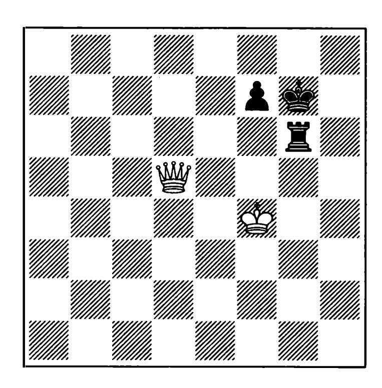
flotante Este término es una traducción literal del inglés (*floater*) y designa al jugador que, al elaborar los emparejamien-

tos por sistema suizo, sobra en un grupo de puntuación y debe incorporarse al siguiente grupo (superior o inferior). Parece más apropiado, en castellano, el término *comodín*, pero lo cierto es que todo el mundo usa *flotante.*

forfait Palabra francesa, que en ajedrez se aplica a la partida perdida por incomparecencia.

Formación Mróczy Aunque no es una apertura propiamente dicha, ni tampoco una variante, este tipo de esquema es muy importante para el ajedrez actual. Suele producirse, sobre todo, en la Defensa Siciliana, después de **1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘c6 (g6) 5 c4**, y en la Apertura Inglesa (**1 c4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 d6 5 e4**). La idea es la misma: las blancas disponen sus peones en e4 y c4, para ejercer un control espacial casi absoluto, que le da al juego un marcado giro estratégico.
Conserva el nombre del GM húngaro Géza Maróczy, debido a que éste practicó con excelentes resultados este planteo.

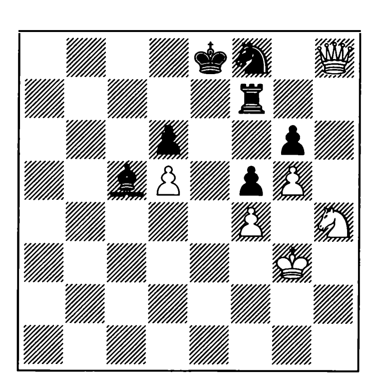
fortaleza Figura defensiva, que suele ser el último recurso del bando débil en posiciones (normalmente, finales) en las que tiene una considerable desventaja material. La fortaleza (llamada, a veces, **fortaleza inexpugnable**) impide la penetración de las piezas del bando fuerte y su objeto es lograr tablas.
Un caso muy conocido de fortaleza es el final de ♕ contra ♖+♙, en el que, si las tres piezas del bando débil se mantienen unidas, no puede ganarse.
(Ver diagrama siguiente.)



En la posición del diagrama, las blancas tienen una considerable ventaja de material, pero no pueden forzar la victoria. El rey negro bascula entre las casillas adyacentes (f8, g8, g7), protegiendo al peón (y éste a la torre), y el bando fuerte no puede progresar, porque no logrará que las piezas negras se separen, ofreciendo, en consecuencia, una posición impenetrable. Ésta es una de esas posiciones que los programas y módulos de análisis no “entienden”, debido al **efecto horizonte**. Si se la somete a Fritz, se encontrará con que señala una ventaja de las blancas en torno a +3.00, es decir la diferencia de valor numérico entre la dama y torre y peón contrarios (9 – 6).
El siguiente caso está tomado de la alta competición:

Ree – Hort
Wijk aan Zee 1986

Las blancas acaban de jugar **58 ♕h8.**



El GM Vlastimil Hort concibió una astuta maniobra para crear una fortaleza inex-

pugnable: **58 ... ♖h7 59 ♕g8** (59 ♕a1 ♖a7 60 ♕b1 ♔f7) **59 ... ♖×h4!!.** Ahora la relación de fuerzas pasa a ser de dama contra dos piezas menores... **60 ♔×h4 ♗d4!.** Dominación: la dama no tiene jugada. **61 ♔g3.** Las blancas, por tanto, sólo pueden mover el rey, por lo que a las negras les basta con desplazar su alfil por la gran diagonal. No se puede ganar. **61 ... ♔e7 62 ♔f3 ♗a1.** Tablas.

frontera del riesgo Una expresión muy empleada en publicaciones rusas y ex soviéticas. Alude a que el jugador marca sus propios límites de riesgo y se refiere sobre todo a la actitud predeterminada en la apertura o el medio juego. Los profesionales miden mucho sus acciones en función de esta filosofía.

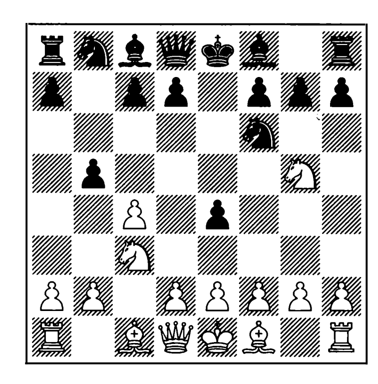
funciones de evaluación Computadoras.
Instrucciones que los diseñadores imparten a sus programas de juego, así como la forma en que el programa debe valorar y procesar los elementos objetivos de la posición.

G

g Letra con que se designa la segunda columna por la derecha, en notación algebraica, equivalente a la de caballo rey (CR) en descriptiva.

gambito Palabra derivada de la italiana *gamba* (pierna), y de *gambitare*, una especie de zancadilla practicada por los luchadores italianos del siglo XVI.
Ruy López introdujo el término en ajedrez ("...gambito, que quiere decir juego de ardides y celadas...), calificando así a una variante concreta de la **Defensa Damiano:** 1 e4 e5 2 ♘f3 f6 3 ♘×e5 f×e5 4 ♕h5+ g6 5 ♕×e5+ ♕e7 6 ♕×h8.
Se trata del sacrificio de uno o más peones (y, ocasionalmente, de pieza) con idea de acelerar el desarrollo, o de propiciar un ataque. Los gambitos suelen estar relacionados con la apertura, aunque también se efectúan en otras fases de la partida, pero entonces se llaman *sacrificios de peón.* En algunos casos se ha hecho alusión a gambitos de pieza, aunque esta expresión actualmente no se emplea.
El término forma parte del nombre de algunas aperturas, siendo las más importantes el **Gambito de Rey** (1.e4 e5 2.f4) y el **Gambito de Dama** (1.d4 d5 2.c4).

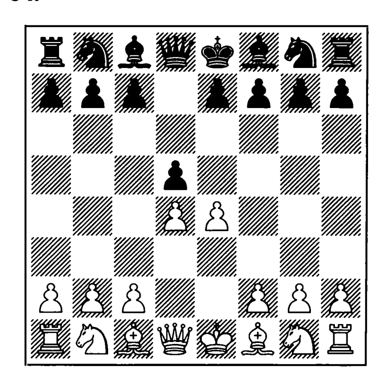
Gambito Bellón **1 c4 e5 2 ♘c3 ♘f6 3 ♘f3 e4 4 ♘g5 b5!?**



Ideado por el GM español Juan Manuel Bellón. Hoy se considera refutado, pero en los setenta dio lugar a algunas luchas originales y quehacer a los teóricos.

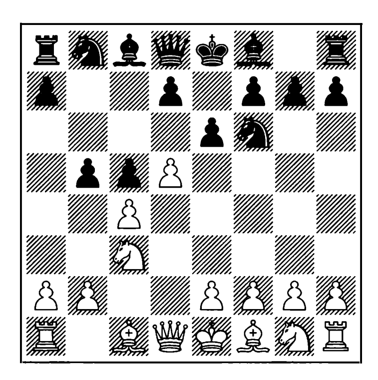
Gambito Benko **= Gambito Volga.**

Gambito Blackmar-Diemer **1 d4 d5 2 e4.**



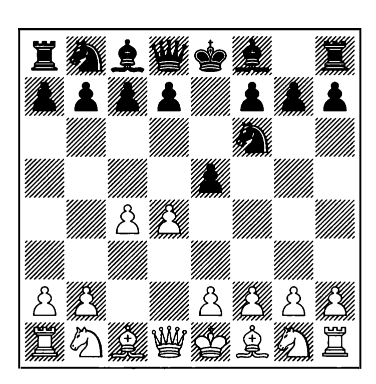
Fue introducido por Blackmar en 1882. La idea inicial era: **2 ... d×e4 3 ♘c3 ♘f6 4 f3.** Posteriormente, el maestro alemán Emil Diemer enriqueció la teoría de esta apertura, de ahí la incorporación de su nombre.

Gambito Blumenfeld **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 c5 4 d5 b5.**



Analizado en los años veinte por el jugador y teórico ruso Benjamin Blumenfeld (1884-1947), y a él atribuido. Se planteó por primera vez en la partida Tarrasch – Alekhine (Pistyan 1922). Se considera deficiente y poco fiable.

Gambito Budapest **1 d4 ♘f6 2 c4 e5.**



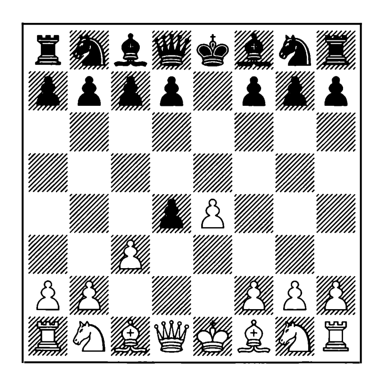
Se jugó, por primera vez, en la partida Albin – Maróczy (Budapest 1896), siendo muy analizado en las primeras décadas del siglo XX por ajedrecistas de la capital magiar, como Abonyi, Barász y Breyer. Las negras tratan de alterar el equilibrio buscando un activo juego de piezas.

Era muy popular en el período entre ambas guerras mundiales, pero luego fue quedando arrinconado. En las últimas décadas se ha jugado ocasionalmente, a veces con éxito, sobre todo por sus grandes paladines, los GM Vladimir Epishin y Vladimir Malaniuk.

Gambito Calabrés **1 e4 e5 2 ♗c4 f5.** Marginal.

Aunque atribuido a Greco, quien ciertamente lo practicó, ya lo había mencionado Polerio.

Gambito Danés **1 e4 e5 2 d4 e×d4 3 c3.**

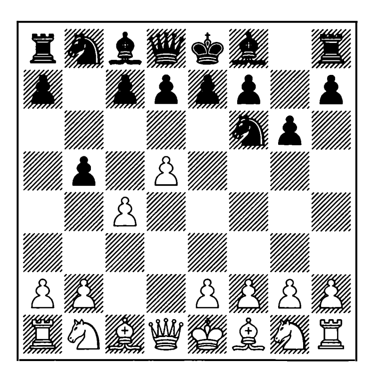


Apertura excesivamente drástica y propia de la era romántica, cuyas principales líneas están refutadas. Por ejemplo: **3 ... d×c3 4 ♗c4 c×b2 5 ♗×b2 d5 6 ♗×d5 ♘f6 7 ♗×f7+ ♔×f7 8 ♕×d8 ♗b4+ 9 ♕d2 ♗×d2+ 10 ♘×d2**, y las negras están mejor.

Gambito Danubio **1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 d5 b5.**

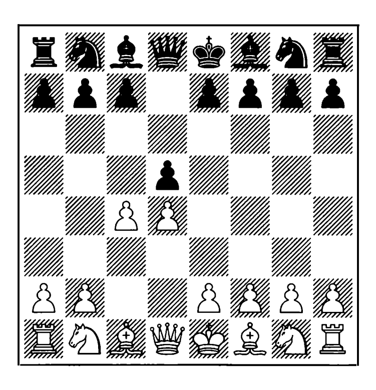
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)

En los años setenta/ochenta se buscaron antídotos contra la **Defensa Grünfeld**, que estaba obteniendo buenos resultados. Así sur-



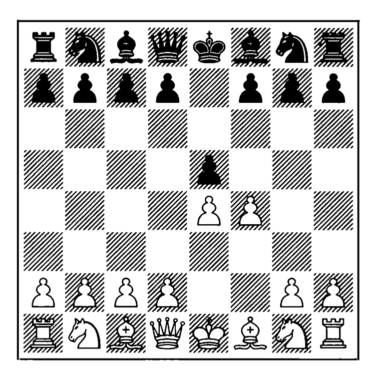
gió **3 d5.** Y contra el antídoto, el nuevo veneno: **3 ... b5!?**, propuesto por el GM András Adorján. Aunque no tuvo mucho eco en la competición magistral, es un experimento interesante.

Gambito de Dama 1 d4 d5 2 c4.



Se llamó inicialmente **Gambito Alepo**, nombre de la ciudad natal de Stamma, su principal valedor en el siglo XVIII.
No es, propiamente hablando, un gambito, puesto que, en caso de 2 ... d×c4, las blancas siempre pueden recuperar el peón.
Gambito de Dama Rehusado. Las defensas del peón d5 con otro peón dan lugar a un espectro de defensas, bajo este denominador común, aun cuando tengan un carácter independiente, tales como la Defensa Ortodoxa (2 ... e6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗g5 ♗e7 5 e3 0-0 6 ♘f3 ♘bd7), o la Defensa Eslava (2 ... c6), muy analizada después del segundo match (1937) **Euwe – Alekhine**, por el campeonato mundial.
Gambito de Dama Aceptado. Esta alternativa (**2 ... d×c4**) pareció inicialmente inferior, pero en la década de 1930 se estudió este sistema como una posibilidad de eludir la Defensa Ortodoxa, y optar por un juego flexible (después de, por ejemplo, **3 ♘f3 ♘f6 4 e3 e6 5 ♗×c4 c5 6 0-0 a6**, etc.). En el Mundial de 1963, Petrosian convirtió esta apertura en su caballo de batalla, que le reportó valiosos puntos para su triunfo final en el match con Botvinnik.

Gambito de Rey 1 e4 e5 2 f4.

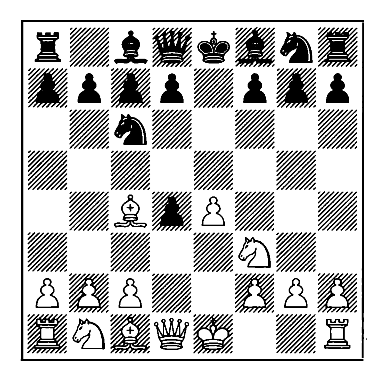


Con esta inmediata agresión al peón negro, las blancas quieren abrir la columna **f** como parte de un proyecto de veloz ataque al rey enemigo. Otro aspecto del gambito es el dominio del centro.
Mencionado y jugado por Polerio, el Gambito de Rey ha vivido y superado todas las épocas históricas. Es obvio que actualmente no se juega como en la época romántica, pero sigue conservando una buena dosis de veneno y de territorio inexplorado para el jugador emprendedor. A veces se consideró refutado, pero cual Ave Fénix, siempre resurge de sus cenizas, con nuevas interpretaciones, readaptándose a los tiempos. Además de Anderssen, lo han planteado sobresalientes jugadores de ataque, como Chigorin, Spielmann, Spassky, Fischer. Pero

quizá su más auténtico y fiel paladín haya sido David Bronstein. Hoy día lo juegan a menudo Short, Morozevich y Fedorov.

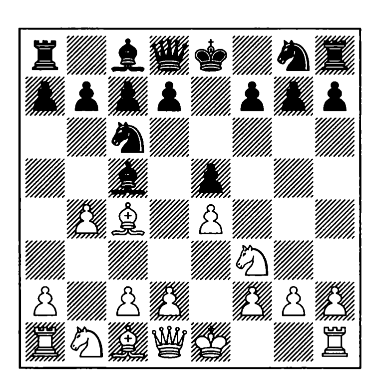
Gambito Elefante = **Contraataque Central.**

Gambito Escocés **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 e×d4 4 ♗c4.**



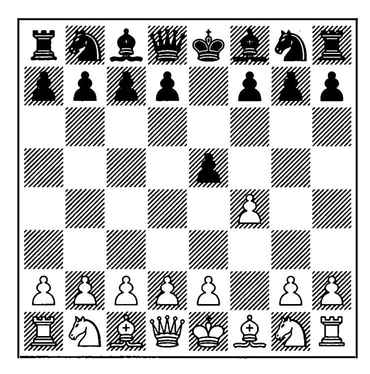
Gambito que busca un desarrollo acelerado para atacar f7, pero que adolece de esquematismo y no tiene perspectivas, ante un tratamiento acertado de las negras.
Puede trasponer al **Ataque Max Lange**, después de **4 ... ♗c5 5 0-0 ♘f6.**

Gambito Evans **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♗c5 4 b4.**



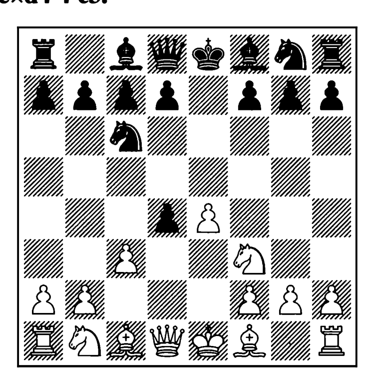
Sin duda, una de las aperturas estrella en el siglo XIX, o era romántica del ajedrez, casi podría decirse que la apertura romántica por excelencia.
Tartakower, con su habitual estilo florido, lo definió en su día como "un regalo de los dioses a un mundo languideciente".
Su creador fue el capitán de la marina mercante William Davies Evans (1790-1872), quien lo habría practicado por primera vez en 1826, contra McDonnell.
Fue jugado por Anderssen, Zukertort y Chigorin.
Como curiosidad, Kasparov lo planteó (y ganó) en el Memorial Tal (Riga 1995) ante Anand.

Gambito From **1 f4 e5.**



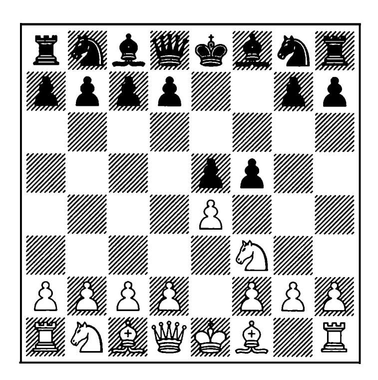
Una respuesta drástica a la Apertura Bird, concebida por el maestro danés Martin From (1828-1895). Ahora las blancas pueden entrar, por inversión de jugadas, en un Gambito de Rey (**2 f4**).

Gambito Göring **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 e×d4 4 c3.**



Otra apertura romántica, que guarda estrecho parentesco con el **Gambito Danés** y el **Gambito Escocés**, a cuyas aperturas suele trasponer. Lo jugó Staunton en 1840, y fue analizado por Louis Paulsen.

Gambito Greco **1 e4 e5 2 ♘f3 f5.**



También llamado **Gambito Letón**, por haber sido popularizado por numerosos jugadores de este país, que incluso lo practican de forma temática en torneos postales (hay toda una organización, en EEUU, donde sólo se juega esta apertura).
Este gambito se debate al filo de lo teóricamente posible: las negras buscan acrobacias diversas para complicarles la vida a las blancas. Si el primer jugador opta por líneas posicionales seguras, es difícil que no logre sellar ventaja de apertura.

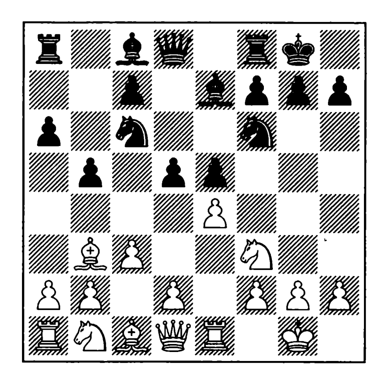
Gambito Irlandés **= Apertura Chicago.**

Gambito Letón **= Gambito Greco.**

Gambito Lewis **1 e4 e5 2 ♗c4 ♗c5 3 c3 d5. 1 e4 e5 2 ♗c4 ♗c5 4 d4?**
Aperturas marginales, idea de William Lewis (1787-1870), autor de libros populares sobre ajedrez, incluidas traducciones de los de Greco y Stamma.

Gambito Lisitsin **1 ♘f3 f5 2 e4.**
Marginal, aunque con atenuantes. El GM Larry Christiansen ha realizado interesantes análisis, con líneas agudas para las blancas.

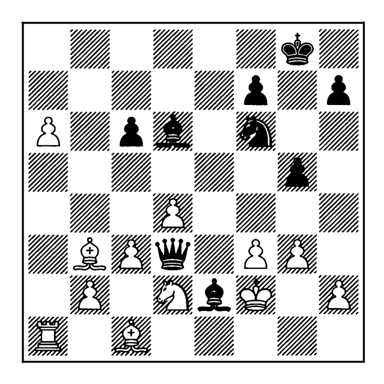
Gambito Marshall **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3 0-0 8 c3 d5.**



Este gambito (también conocido como **Ataque Marshall**) es demasiado importante para catalogarlo como variante de la **Apertura Ruy López.**
Según la historia, el campeón norteamericano Frank J. Marshall, que había visto invadido su coto privado por el cubano José Raúl Capablanca, había preparado contra éste su fascinante gambito. La oportunidad no se le presentó hasta 1918, en una partida que siguió así: **9 e×d5 ♘×d5 10 ♘×e5 ♘×e5 11 ♖×e5 ♘f6?!** (actualmente, se prefieren las líneas derivadas de **11 ... c6**) **12 ♖e1 ♗d6 13 h3 ♘g4**, y finalmente Capablanca se impuso en 36 jugadas.
En el reciente match por el título mundial, entre Kramnik y Lékó, la octava partida estuvo a punto de resultar decisiva.

Kramnik – Lékó
Brissago 7.10.2004
Campeonato Mundial (8.ª)
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3 0-0 8 c3 d5 9 e×d5

♘×d5 10 ♘×e5 ♘×e5 11 ♖×e5 c6 12 d4 ♗d6 13 ♖e1 ♕h4 14 g3 ♕h3 15 ♖e4 g5 16 ♕f1 ♕h5 17 ♘d2 ♗f5 18 f3 ♘f6 19 ♖e1 ♖ae8 20 ♖×e8 ♖×e8 21 a4 ♕g6 22 a×b5? (22 ♘e4 ♘×e4 23 f×e4 ♗×e4 24 ♗×g5 b×a4 25 ♗c4 ♗d5 =) **22 ... ♗d3 23 ♕f2?** (23 ♕d1 ♗e2 24 ♕c2 ♗d3) **23 ... ♖e2 24 ♕×e2 ♗×e2 25 b×a6 ♕d3! 26 ♔f2** (26 a7 ♕e3+ 27 ♔g2 ♗×f3+ 28 ♘×f3 ♕e2+ 29 ♔g1 ♘g4 30 a8♕+ ♔g7 31 ♕×c6 ♕f2+ 32 ♔h1 ♕f1+ 33 ♘g1 ♘f2++)



26 ... ♗×f3! 27 ♘×f3 ♘e4+ 28 ♔e1 ♘×c3! 29 b×c3 ♕×c3+ 30 ♔f2 ♕×a1 31 a7 h6! 32 h4 g4 (0-1).

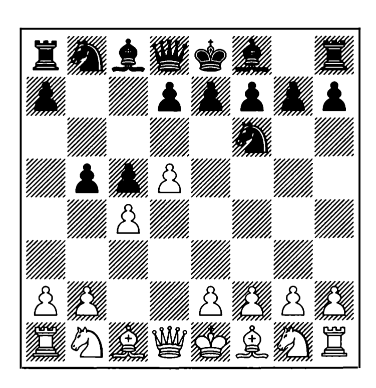
Gambito Nórdico **= Gambito Danés.**

Gambito Rousseau **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 f5.**
Marginal. Fue ensayado por Eugène Rousseau contra Morphy en 1849 (ganaron las blancas).

Gambito Staunton **1 d4 f5 2 e4.**
Agresión frontal a la Defensa Holandesa, que Staunton jugó en una partida contra Horwitz. Inusual, aunque ocasionalmente fue jugado por Lasker, Alekhine y Simagin.

Gambito Tennison **1 ♘f3 d5 2 e4.**
Marginal. Después de **2 ... d×e4 3 ♘g5 e5!**, las negras quedan mejor.

Gambito Volga **1 d4 ♘f6 2 c4 c5 3 d5 b5.**



También llamado **Gambito Benko.** ¿Es una variante de la Defensa Benoni? Formalmente, podría serlo, puesto que es una bifurcación dentro del sistema. Pero lo cierto es que se trata de una apertura independiente, analizada en las revistas soviéticas en 1946, y luego por otros maestros del calibre de Gligoric, Igor Zaitsev y, sobre todo, Pal Benko. Fue introducido en la práctica magistral en la partida Szabo – Lundin, Interzonal de Saltsjöbaden 1948.
Se trata de un gambito posicional. Las negras operarán en las columnas **a** y **b**, con presión sobre la gran diagonal de casillas negras, planteándoles a las blancas problemas de tipo estratégico.

Gambito Wagner **1 f4 f5 2 e4.**
Marginal.

Gens Una Sumus Lema de la FIDE ("Somos una familia"), parece ser que ideado por los emigrantes rusos de París, Victor Kahn y Potemkin.

Giuoco Piano **= Apertura Italiana.**
Giuoco piano significa juego tranquilo, y más tranquilo aún el *pianissimo*, su variante con **4 d3**, que pese al negativo dictamen de la teoría en otras décadas, hoy se juega con

mucha frecuencia y no, necesariamente, para dar paso a un juego tranquilo.

GMA Siglas de la *Grandmasters Association*, ya desaparecida, fundada en Bruselas en 1987, por el entonces campeón mundial, Gari Kasparov, con el apoyo del hombre de negocios belga Bessel Kok, que pretendía constituir, como así fue, una alternativa a la FIDE, orientada hacia una mayor profesionalización del ajedrez y la captación de patrocinadores en el mundo de los negocios. Esta organización logró promover un importante circuito de torneos, llamado *Copa del Mundo*, del que se celebraron dos ediciones.

gong **= chicharra.**

gran maestro internacional Máximo título que concede la FIDE al jugador de ajedrez, en virtud de sus méritos, acreditados con resultados en torneos internacionales, conforme a determinados baremos, según la categoría del torneo.
Se requieren tres normas (resultado de gran maestro) homologadas técnicamente y un Elo mínimo para que la FIDE conceda finalmente el título.

grobómetro Instrumento imaginario, creado por el MI Michael Basman para medir su fuerza de juego con el **Ataque Grob.** Va acompañado de una escala de puntuación, por debajo de la cual se le recomienda "¡juegue el Gambito de Dama!".



h Primera columna de la derecha, en notación algebraica, equivalente a la columna TR en notación descriptiva.

hablar con las piezas A esta curiosa técnica se refiere el GM Jonathan Rowson en su libro *Los siete pecados capitales del ajedrez*. La idea es un "intercambio dialéctico" entre el jugador y sus piezas acerca de tal o cual aspecto de la posición, en particular del papel que debe interpretar la pieza, incluida la pregunta concreta de si cree que debe participar en una secuencia determinada.
Todo parece surgir de la idea de que el jugador de ajedrez no considera las piezas como meros objetos inanimados, sino con vida, aunque sea él quien se encargue de su presente y de su futuro.
Paul Morphy dejó dicho: "Ayudad a vuestras piezas para que éstas os ayuden" y el GM Eduard Gufeld apuntó un atisbo de esta idea cuando, al hablar del Ataque Sämisch en la India de Rey (1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 ♗g7 4 e4 d6 5 f3), le sugería al conductor de las blancas: "¿Por qué no le pregunta a su caballo de g1 qué opina de su última jugada?"
Parece que la técnica en cuestión, además de aliviar la conciencia del jugador, facilita la comunicación entre éste y los efectivos de su pequeño ejército.
Además del propio Rowson, el GM Tiger Hillarp-Persson es un convencido practicante de la técnica.

hipermoderno Así se llamaba a los maestros adscritos a la **Escuela Hipermoderna.** También llamados *modernistas* (Nimzovich) y *neorrománticos* (Tartakower).

horquilla (En desuso) **= tenedor, calzoncillos, ataque doble** (de peón).

I

IBCA Siglas de la *International Braille Chess Association*, que agrupa a las organizaciones de ajedrecistas ciegos o con hándicaps visuales, y que organiza regularmente campeonatos mundiales y Olimpiadas.

ICC Siglas del **Internet Chess Club**, sin duda alguna el sitio mejor organizado para jugar ajedrez en *la red.* En su publicidad, se menciona la cifra de 30.000 afiliados, entre los cuales se cuentan 2.000 titulados internacionales. En ICC puede disputar todo tipo de partidas: Blitz, rápidas, clásicas, etc. Hay lista Elo para cada modalidad.

ICCF Siglas con que se conoce a la *International Correspondence Chess Federation* (Federación Internacional de Ajedrez por Correspondencia).

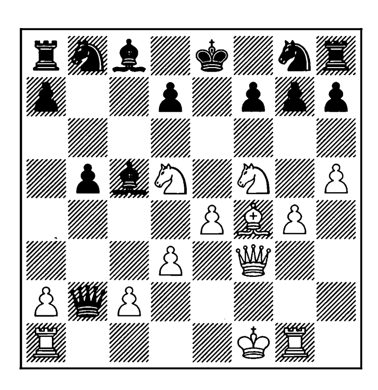
iniciativa La iniciativa es un factor dinámico difícil de definir. Interviene en la partida y se dice que tiene la iniciativa el bando que lleva el mando de las acciones. Normalmente, ejerce la iniciativa el jugador que tiene ventaja de posición o en desarrollo.

Informator Nombre con que se conoce, popularmente, al *Sahovski Informator* (Informador Ajedrecístico), la publicación técnica más prestigiosa del mundo del ajedrez, cuya aparición, en 1966, causó un impacto revolucionario, pasando a ser, desde entonces, una referencia imprescindible para todo jugador serio.
Se trata de un anuario con una importante selección de las mejores partidas (unas 600/700) del período, analizadas por sus protagonistas, pero según un sistema de signos de lenguaje codificado universal, concebido por Milivoje Molerovic y Aleksandar Matanovic, que permite eludir el lenguaje convencional y es comprensible para todos los lectores.
Las aperturas, por otro lado, también están clasificadas conforme a un código especial, que inicialmente constaba de cuatro signos y que, con el tiempo, se depuró para quedar fijado en una letra mayúscula y dos cifras (desde A00 hasta E99), con un total de 500 claves. El primer código fue obra del maestro internacional Braslav Rabar (o Hrabar), y el actual de Molerovic y Matanovic.
Cada ejemplar se abre con las mejores partidas del tomo anterior y las mejores novedades teóricas, a criterio de un jurado de expertos internacionales.
En las páginas finales incluye valiosos apéndices técnicos, como resultados de los torneos más importantes, una selección de combinaciones y otra de finales, artículos de homenaje, etc.

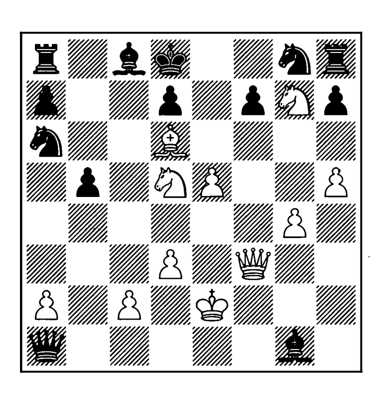
A partir de 1991 sale tres veces al año, cada cuatro meses (marzo, agosto y diciembre).

Inmortal Se conoce como *La Inmortal* a la partida siguiente, disputada entre Adolf Anderssen (1818-1879) y Lionel Kieseritzky (1806-1853) en un descanso del torneo internacional de Londres. Se trata, por tanto, ¡de una partida amistosa!

Anderssen – Kieseritzky
Londres 21.6.1851
1 e4 e5 2 f4 e×f4 3 ♗c4 ♕h4+ 4 ♔f1 b5 5 ♗×b5 ♘f6 6 ♘f3 ♕h6 7 d3 ♘h5 8 ♘h4? (8 ♖g1) **8 ... ♕g5 9 ♘f5 c6 10 g4?** (10 ♗a4) **10 ... ♘f6 11 ♖g1 c×b5?** (11 ... h5 12 h4 ♕g6) **12 h4 ♕g6 13 h5 ♕g5 14 ♕f3 ♘g8 15 ♗×f4 ♕f6 16 ♘c3 ♗c5 17 ♘d5! ♕×b2**



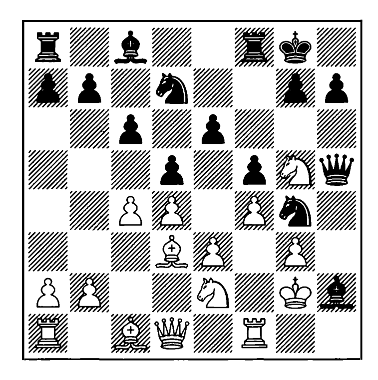
18 ♗d6!! ♗×g1 19 e5 ♕×a1+ 20 ♔e2 ♘a6 21 ♘×g7+ ♔d8



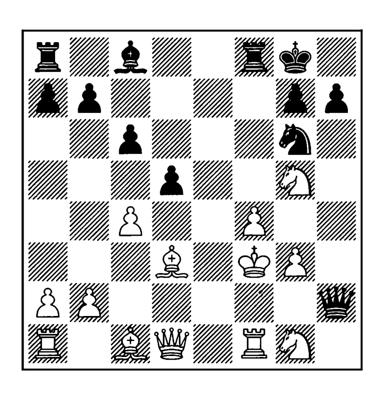
22 ♕f6+! ♘×f6 23 ♗e7++.

Inmortal polaca Así bautizó el GM Tartakower a esta fantástica producción del joven Miguel Najdorf, en la que las negras sacrifican sus cuatro piezas menores.

Glücksberg – Najdorf
Varsovia 1935
1 d4 f5 2 c4 ♘f6 3 ♘c3 e6 4 ♘f3 d5 5 e3 c6 6 ♗d3 ♗d6 7 0-0 0-0 8 ♘e2?! ♘bd7 9 ♘g5? ♗×h2+! 10 ♔h1 (10 ♔×h2 ♘g4+ 11 ♔g1 ♕×g5) **10 ... ♘g4 11 f4 ♕e8 12 g3 ♕h5 13 ♔g2**



13 ... ♗g1! 14 ♘×g1 ♕h2+ 15 ♔f3 e5!! 16 d×e5 ♘d×e5+! 17 f×e5 ♘×e5+ 18 ♔f4 ♘g6+ 19 ♔f3 f4! 20 e×f4 (20 ♗×g6 ♗g4+! 21 ♔×g4 ♕×g3+ 22 ♔h5 h×g6+ 23 ♔×g6 ♖f6+ 24 ♔h5 ♖h6++)

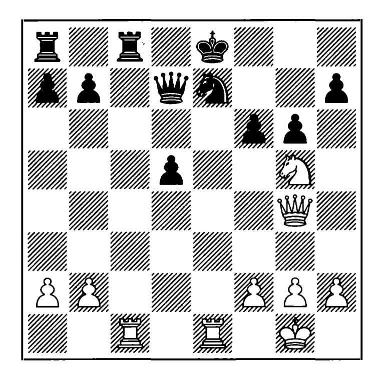


20 ... ♗g4+! 21 ♔×g4 ♘e5+! 22 f×e5 h5++.

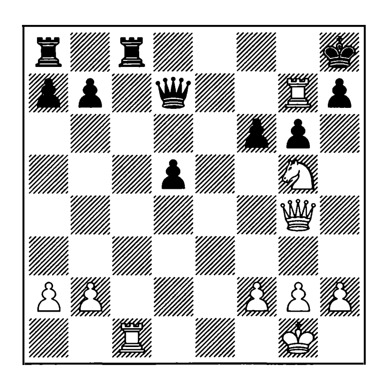
¡Las blancas reciben mate con todas sus piezas sobre el tablero!

***Inmortal* de Steinitz** Así se conoce a la famosa partida que el primer campeón mundial, Wilhelm Steinitz, disputó en Hastings contra Von Bardeleben, y que le valió el Premio de Belleza del torneo.

Steinitz – Von Bardeleben
Hastings 1895
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♗c5 4 c3 ♘f6 5 d4 e×d4 6 c×d4 ♗b4+ 7 ♘c3 d5?! 8 e×d5 ♘×d5 9 0-0 ♗e6 10 ♗g5 ♗e7 11 ♗×d5 ♗×d5 12 ♘×d5 ♕×d5 13 ♗×e7 ♘×e7 14 ♖e1 f6 15 ♕e2 ♕d7 16 ♖ac1?! (16 ♖ad1) **16 ... c6?** (16 ... ♔f7!) **17 d5!! c×d5 18 ♘d4 ♔f7 19 ♘e6 ♖hc8 20 ♕g4! g6 21 ♘g5+! ♔e8**



22 ♖×e7+! ♔f8 [22 ... ♕×e7 23 ♖×c8+; 22 ... ♔×e7 23 ♖e1+ ♔d6 24 ♕b4+ ♖c5 (24 ... ♔c6 25 ♖c1++) 25 ♖e6+] **23 ♖f7+** (no puede capturarse la dama, por el mate en la primera fila) **23 ... ♔g8!** (23 ... ♕×f7? 24 ♖×c8+ ♖×c8 25 ♕×c8+ ♕e8 26 ♘×h7+) **24 ♖g7+! ♔h8!** (24 ... ♔f8 25 ♘×h7+)
(Ver diagrama siguiente.)

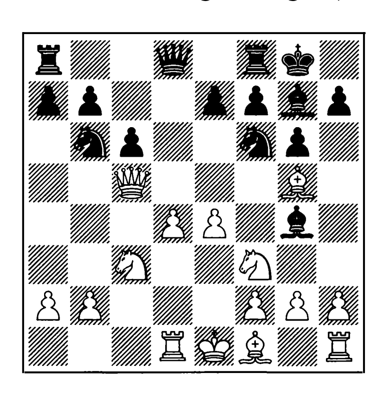


25 ♖×h7+!
Bardeleben abandonó en este punto la sala de juego y no reapareció, lo que, naturalmente, equivale al abandono, dando muestras de una increíble patanería.

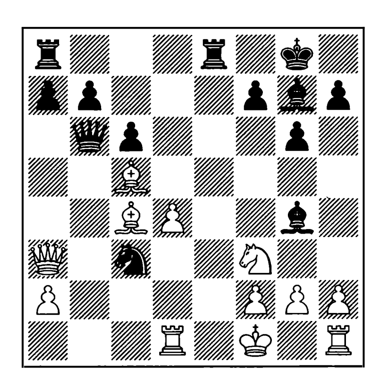
El remate hubiera sido más que brillante: 25 ... ♔g8 26 ♖g7+ ♔f8 (26 ... ♔h8 27 ♕h4+ ♔×g7 28 ♕h7+ ♔f8 29 ♕h8+ ♔e7 30 ♕g7+ ♔e8 31 ♕g8+ ♔e7 32 ♕f7+ ♔d8 33 ♕f8+ ♕e8 34 ♘f7+ ♔d7 35 ♕d6++) 27 ♘h7+ ♔×g7 28 ♕×d7+ ♔h8 29 ♖×c8+.

***Inmortal* del siglo XX** Así han denominado los expertos a la extraordinaria partida que el joven Bobby Fischer le ganó, a los trece años, a Donald Byrne, en el Torneo Rosenwald, de Nueva York. Con ser fabulosa, las hay mejores en el siglo XX, y algún experto ha sugerido que debería llamarse *Inmortal de un niño prodigio.*

D. Byrne – Fischer
Nueva York 1956
1 ♘f3 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 ♗g7 4 d4 0-0 5 ♗f4 d5 6 ♕b3 d×c4 7 ♕×c4 c6 8 e4 ♘bd7 9 ♖d1 ♘b6 10 ♕c5 ♗g4 11 ♗g5? (11 ♗e2)



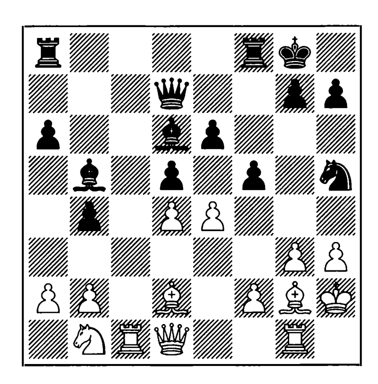
11 ... ♘a4! 12 ♕a3 (12 ♘xa4 ♘xe4 13 ♗xe7 ♘xc5 14 ♗xd8 ♘xa4) **12 ... ♘xc3 13 bxc3 ♘xe4! 14 ♗xe7 ♕b6!! 15 ♗c4 ♘xc3! 16 ♗c5** (16 ♕xc3 ♖fe8; 16 ♗xf8 ♗xf8 17 ♕xc3? ♗b4) **16 ... ♖fe8+ 17 ♔f1**



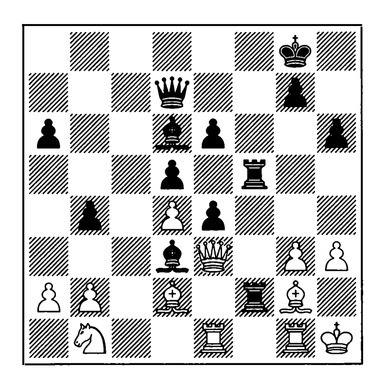
17 ... ♗e6!! 18 ♗xb6 ♗xc4+ 19 ♔g1 ♘e2+ 20 ♔f1 ♘xd4+ 21 ♔g1 (21 ♖d3 axb6 22 ♕c3 ♘xf3 23 ♕xc4? ♘d2+) **21 ... ♘e2+ 22 ♔f1 ♘c3+ 23 ♔g1 axb6 24 ♕b4 ♖a4! 25 ♕xb6 ♘xd1 26 h3 ♖xa2 27 ♔h2 ♘xf2 28 ♖e1 ♖xe1 29 ♕d8+ ♗f8 30 ♘xe1 ♗d5 31 ♘f3 ♘e4 32 ♕b8 b5 33 h4 h5 34 ♘e5 ♔g7 35 ♔g1 ♗c5+ 36 ♔f1** (36 ♔h1? ♘g3+ 37 ♔h2 ♘f1+ 38 ♔h3 ♗xg2++) **36 ... ♘g3+ 37 ♔e1 ♗b4+ 38 ♔d1 ♗b3+ 39 ♔c1 ♘e2+ 40 ♔b1 ♘c3+ 41 ♔c1 ♖c2++.**

***Inmortal* del Zugzwang** Se trata de una partida magistral en la que Aron Nimzovich (1886-1935), el líder de la escuela hipermoderna, estrangula el juego de su rival hasta dejarlo sin movimiento útil.

Sämisch – Nimzovich
Copenhague 1923
1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 b6 4 g3 ♗b7 5 ♗g2 ♗e7 6 ♘c3 0-0 7 0-0 d5 8 ♘e5 c6 9 cxd5 cxd5 10 ♗f4 a6 11 ♖c1 b5 12 ♕b3 ♘c6 13 ♘xc6 ♗xc6 14 h3?! ♕d7! 15 ♔h2 ♘h5! 16 ♗d2 f5 17 ♕d1?! (17 a3) **17 ... b4 18 ♘b1 ♗b5 19 ♖g1 ♗d6! 20 e4?** (20 e3)



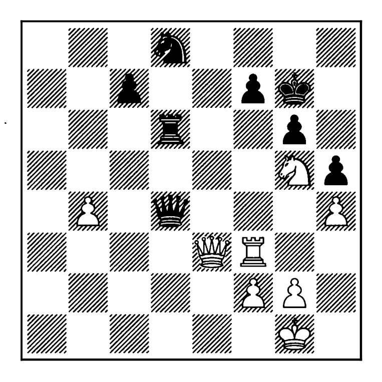
20 ... fxe4!! 21 ♕xh5 ♖xf2 22 ♕g5 ♖af8 23 ♔h1 ♖8f5 24 ♕e3 ♗d3 25 ♖ce1 h6!



(0-1). Las negras amenazan 26 ... ♖5f3!, ganando la dama, y las blancas no disponen de jugada satisfactoria.

Interacción **1.** Un concepto amplio, que trata de la acción conjunta de varias piezas, y puede tener distintas formas. En cierto modo (aunque no siempre) puede ser sinónimo de **coordinación de piezas**. **2. Interacción de temas tácticos**. La confluencia en una misma combinación de varios temas se produce a menudo, tanto en secuencias sencillas como en otras más complejas.
La posición siguiente, en la que las negras abandonan en una sola jugada, es un ejemplo de esta segunda acepción.

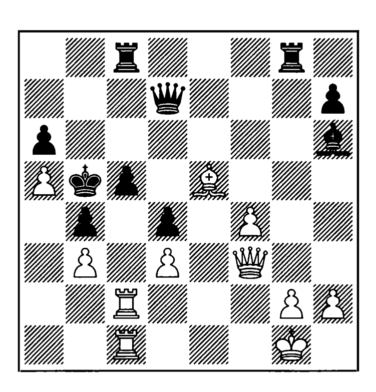
Anand – Charbonneau
Olimpiada de Calvià 26.10.2004
Match India – Canadá



34 ♖×f7+! (1-0).
Después de 34 ... ♘×f7, sigue 35 ♘e6+ ♖×e6 36 ♕×d4+. En esta combinación podemos ver la confluencia de varios temas tácticos: 1) destrucción de la defensa (con 34 ♖×f7+, la casilla e6, protegida tres veces, pasa a estar defendida sólo una); 2) ataque doble en e6; 3) desviación de la torre, que protegía a su dama.

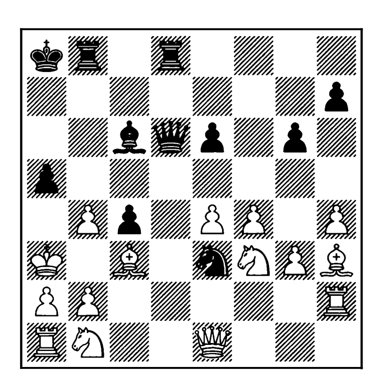
intercepción Figura táctica que consiste en la obstrucción de una línea o casilla vital, que interrumpe la comunicación defensiva. Algunos autores le llaman **interferencia.**

Tarrasch – Marotti y otros
Nápoles 1914



En esta posición, el Dr. Tarrasch resolvió magistralmente la lucha, con una jugada que en problemística respondería al tema *Plachutka*, en el que se produce una intercepción en la casilla de confluencia de las piezas contrarias.
1 ♗c7!! ♖×c7 (o bien 1 ... ♕×c7 2 ♖×c5+ ♕×c5 3 ♕b7+ ♔×a5 4 ♖a1++) **2 ♕b7+!** (desviación) **2 ... ♖×b7** (2 ... ♔×a5 3 ♖a2+ ♕a4 4 ♖×a4++) **3 ♖×c5++.**
En la posición del diagrama, las blancas tienen varias piezas de ventaja, pero su rey está seriamente expuesto y juegan negras.

Koskinen – Kasanen
Finlandia 1967

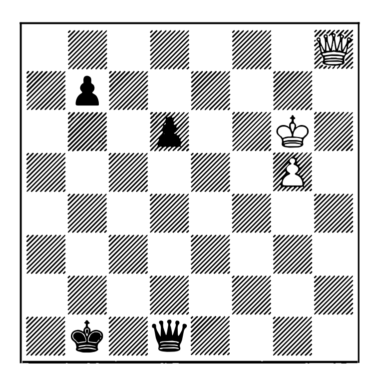


1 ... ♕×b4+!! 2 ♗×b4 ♖d2!! Una de las más hermosas jugadas de intercepción que se hayan visto en un tablero de ajedrez. Debe capturarse la torre, porque las negras amenazan los mates 3 … a×b4++ y 3 … ♘c2++, ¡y hay cinco piezas que pueden hacerlo! **3 ♕×d2.** Si cualquiera de los caballos toma la torre, hay dos mates: 3 … a×b4++ y 3 … ♘c2++. Si 3 ♖×d2, 3 … a×b4++. Si 3 ♗×d2, 3 … ♘c2++. **3 … ♘c2+!** Desviación ahora de la dama blanca. **4 ♕×c2 a×b4++.** El mate de peón culmina una espectacular secuencia, basada en la intercepción.

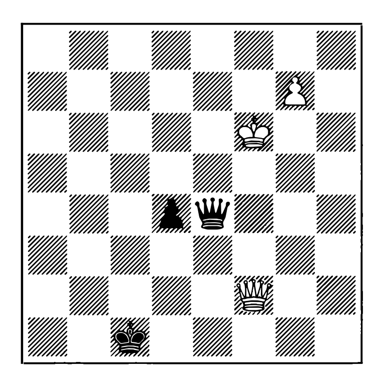
interferencia **= intercepción.**

Internet El acceso a la *red de redes* ha permitido al ajedrez nuevas e increíbles posibilidades de evolución y comunicación. Es innumerable la cantidad de páginas y sitios abiertos en Internet, dedicados al ajedrez.
La principal aplicación sin duda ha sido la retransmisión en directo de torneos internacionales, pero también la celebración de éstos por el mismo medio. Por otro lado, los sitios que ofrecen torneos y partidas *a gogo*, han permitido a millones de aficionados disfrutar de su actividad lúdica favorita, sin tener que desplazarse ni buscar un rival que no sea algún programa de juego y sus monótonas aperturas.
En 1999 se organizó el I Campeonato de España de Ajedrez Interescolar, con la participación de más de 5.000 escolares.
Uno de los grandes hitos fue la partida que, en 1999, enfrentó a Gari Kasparov con millones de internautas. El juego se desarrolló a través de la cadena MSN, y las propuestas del público se computaban a partir de unas jugadas ponderadas por un grupo de expertos, dirigido por el GM Daniel King.

Kasparov – Mundo
Internet, 21.6-31.10.1999
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 ♗b5+ ♗d7 4 ♗×d7+ ♕×d7 5 c4 ♘c6 6 ♘c3 ♘f6 7 0-0 g6 8 d4 c×d4 9 ♘×d4 ♗g7 10 ♘de2 ♕e6 11 ♘d5 ♕×e4 12 ♘c7+ ♔d7 13 ♘×a8 ♕×c4 14 ♘b6+ a×b6 15 ♘c3 ♖a8 16 a4 ♘e4 17 ♘×e4 ♕×e4 18 ♕b3 f5 19 ♗g5 ♕b4 20 ♕f7 ♗e5 21 h3 ♖×a4 22 ♖×a4 ♕×a4 23 ♕×h7 ♗×b2 24 ♕×g6 ♕e4 25 ♕f7 ♗d4 26 ♕b3 f4 27 ♕f7 ♗e5 28 h4 b5 29 h5 ♕c4 30 ♕f5+ ♕e6 31 ♕×e6+ ♔×e6 32 g3 f×g3 33 f×g3 b4 34 ♗f4 ♗d4+ 35 ♔h1 b3 36 g4 ♔d5 37 g5 e6 38 h6 ♘e7 39 ♖d1 e5 40 ♗e3 ♔c4 41 ♗×d4 e×d4 42 ♔g2 b2 43 ♔f3 ♔c3 44 h7 ♘g6 45 ♔e4 ♔c2 46 ♖h1 d3 47 ♔f5 b1♕ 48 ♖×b1 ♔×b1 49 ♔×g6 d2 50 h8♕ d1♕



51 ♕h7 b5 52 ♔f6+ ♔b2 53 ♕h2+ ♔a1 54 ♕f4 b4 55 ♕×b4 ♕f3+ 56 ♔g7 d5 57 ♕d4+ ♔b1 58 g6 ♕e4 59 ♕g1+ ♔b2 60 ♕f2+ ♔c1 61 ♔f6 d4 62 g7



En esta posición los internautas se rindieron. Kasparov dijo haber realizado análisis que llegaban hasta el mate (25 jugadas de profundidad). Se estima que participaron unos tres millones de votantes de 75 países. Como declaró el propio Kasparov, en el marco del Festival de Lisboa (noviembre de 1999): "No hay límites en la relación entre ajedrez e Internet, y es responsabilidad nuestra llevar las fronteras del juego lo más lejos posible."
En febrero de 2000, la propia página web de Kasparov, *KasparovChess*, organizó un torneo internacional, con 16 jugadores de elite, por eliminatorias, y una hora por jugador y partida. Tras una polémica descalificación del programa *Deep Junior*, Kasparov se impuso a Adams (1,5-0,5) y Piket a Svidler

(1,5-0,5) en semifinales. Piket venció a Kasparov en la final, por idéntico tanteo.
En 2001 Kasparov promovió, en su propia página web, *KasparovChess*, un match amistoso de dos partidas a cinco minutos, con Kramnik, en el que éste le venció por 1,5-0,5.

interposición Maniobra con la que se protege del ataque a una pieza, situando delante de ella otra de valor inferior. Por ejemplo: cubriendo al rey de un jaque con una pieza propia.

inversión de jugadas Normalmente es una expresión aplicable a las aperturas, cuando se llega a determinada posición por un orden distinto de jugadas. Pero también puede aplicarse al orden de movimientos en una secuencia de juego.

islote de peones Grupo de dos peones que no presenta especiales características. Suele emplearse en plural, para significar que la posición de tal o cual bando está fragmentada en islotes de peones.

J

j'adoube **= compongo.**

jaque Ataque directo al rey de una o más piezas contrarias. Cuando el rey atacado no dispone de defensa alguna contra el jaque, éste se llama **jaque mate**, en cuyo caso la partida quedará concluida, con la victoria del bando que lo ha ejecutado.

jaque continuo **= jaque perpetuo.**

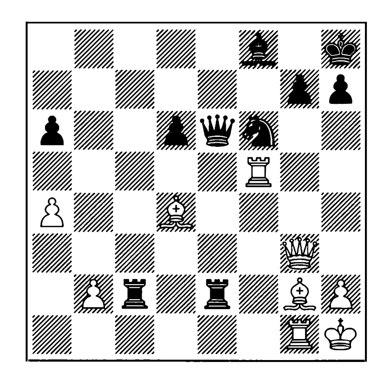
jaque cruzado Se trata de un jaque con el que se responde a otro jaque. Es una posibilidad muy frecuente en los finales de damas, con la que especula el bando fuerte (porque puede forzar el cambio de damas) y ante la que siempre debe mantenerse alerta el débil.

jaque de tapadillo **= jaque descubierto.**

jaque descubierto Figura táctica que constituye la forma más apremiante del **ataque descubierto.** En el diagrama siguiente tenemos un ejemplo espectacular.

Gdanski – Wallace
Gotemburgo 1996

(Ver diagrama siguiente.)



Las blancas ganan con **1 ♖×f6!** (destrucción de la defensa) **1 ... g×f6 2 ♗×f6+!** (desviación de la dama) **2 ... ♕×f6 3 ♕g8+!!** (atracción a un doble descubierto) **3 ... ♔×g8 4 ♗d5+** (doble descubierto de alfil y torre) **4 ... ♔h8 5 ♖g8++.**

jaque mate **= mate.**

jaque perpetuo Jaque reiterado a uno de los reyes, que un jugador normalmente efectúa para forzar las tablas. Un jaque perpetuo puede ser una **repetición de posiciones**, pero no es imprescindible que así sea.

juego **1.** En sentido general, el juego de un maestro, el ajedrez, etc. **2.** Sinónimo de partida.

juego ciencia **= ajedrez.**

juego de reyes = **ajedrez.**

juego relámpago = ***Blitz.***

juego rey = **ajedrez.**

juegos de partido Antiguamente, problemas.

jugada Un movimiento de pieza o peón. La única jugada del ajedrez en que se mueven simultáneamente dos piezas es el enroque.
A veces se alude a una **jugada larga**, queriendo indicar un movimiento largo de una pieza (que, por lo tanto, deberá ser rectilínea: dama, torre o alfil). También se habla, a veces de **jugadas cortas**.

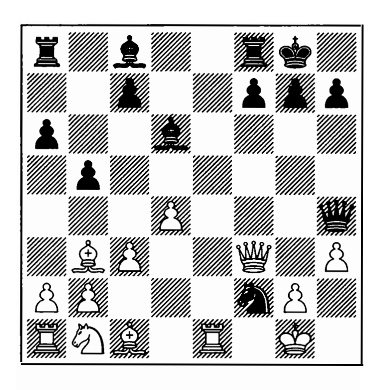
jugada(s) candidata(s) Término introducido por Alexander Kotov. Según este GM, al considerar una posición, el ajedrecista debe realizar un primer proceso selectivo de las jugadas que, en principio, le parecen más plausibles. Tales *jugadas candidatas* serán entonces examinadas y analizadas en profundidad, hasta llegar a la decisión final.

jugada de espera Una jugada de espera puede ser una jugada no comprometedora o indiferente, bien para conocer las intenciones del adversario, bien para incitarlo a forzar el juego, con lo que podría permitir un contraataque, o incurrir en acciones arriesgadas.

jugada intermedia Se trata de una jugada esencial en una combinación o secuencia táctica, que modifica el desenlace de la misma. Suele ser una jugada imprevista o difícil de prever por uno de los jugadores. Una jugada *intermedia* en defensa puede refutar una combinación. También puede hacer que tenga éxito una combinación que parecía fallar en un punto de la secuencia.

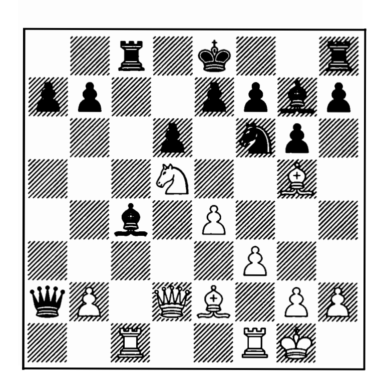
Ejemplos:

Capablanca – Marshall
Nueva York 1918



Las negras acaban de jugar **15 ... ♘×f2**, y ahora no es posible **16 ♕×f2**, no por 16 ... ♗g3?? (que permitiría mate con 17 ♕×f7+! ♖×f7 18 ♖e8++), sino por 16 ... ♗h2+! (jugada intermedia) 17 ♔f1, y ahora 17 ... ♗g3, cuando ya no sirve 18 ♕×f7+??, porque la dama se capturaría con jaque (18 ... ♖×f7+).

Geller – Stean
Middlesbrough 1975

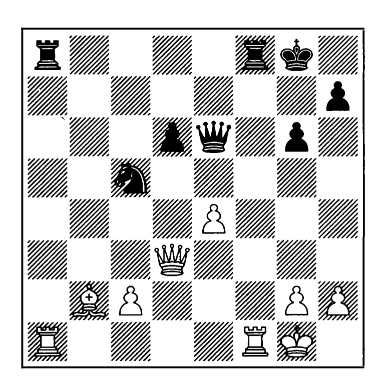


Las blancas han entregado dos peones y con su última jugada, **14 ♘d5**, tratan de retener al rey negro en el centro. Siguió **14 ... ♘×d5?!** (el GM inglés seguramente esperaba 15 e×d5 0-0 16 ♗×e7 ♖fe8 17 ♗×c4 ♖×c4 18 ♗×d6 ♖d4, pero omite la jugada

intermedia que sigue) **15 ♖×c4! ♖×c4 16 ♕×d5 ♖a4?** (error decisivo; aunque después de 16 ... ♕×b2 17 ♗×c4 ♕d4+ 18 ♔h1 ♕×d5 19 ♗×d5, es dudoso que, en esta posición, los tres peones compensen la pieza) **17 ♗b5+ ♔f8 18 ♖c1 (1-0).**

jugada larga Así se suele llamar a los largos desplazamientos de una pieza que, por tanto, debe ser forzosamente lineal (dama, torre, alfil).
El tema de las jugadas largas ha dado pie para numerosas anécdotas en la práctica de los grandes maestros, porque el gesto es perceptible a cierta distancia, si el oponente se ha levantado de la mesa pero vigila de reojo a su tablero.
En la siguiente partida, las blancas ganan gracias a las virtudes de su posición, a base de jugadas *largas.*

Suetin – Faibisovich
Kaliningrado 1972



Las negras acaban de jugar **29 ... ♘c5.** El juego continuó así: **30 ♖×f8+ ♖×f8 31 ♕d4 ♕e5 32 ♕c4+**, y las negras se rindieron, en vista de que si 32 ... ♕e6, seguiría 33 ♖a7! ♖f7 34 ♖a8+ ♖f8 35 ♕d4 ♕e7 (o bien 35 ... ♕e5 36 ♕×e5 d×e5 37 ♖×f8+ ♔×f8 38 ♗a3, ganando el caballo) 36 ♖a7! (otra jugada larga; también ganaba 36 ♕h8+) 36 ... ♕×a7 37 ♕h8+ (una más) 37 ... ♔f7 38 ♕×h7+ y 39 ♕×a7.

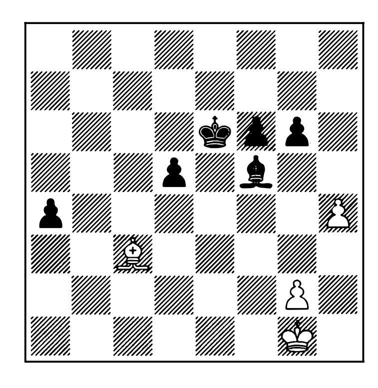
jugada *más asombrosa* La prestigiosa *British Chess Magazine* promovió, en 1998, una curiosa encuesta entre un jurado compuesto por diez expertos. La idea era decidir la jugada *más asombrosa de la historia* ("the most amazing move of all time"), y para ello proponía 50 jugadas famosas.
Así planteada, la propuesta sí que parece *asombrosa*, pues ¿qué es una jugada, aislada de la secuencia que le da sentido? En cualquier caso, habría que definir también qué significa *asombroso.* Porque nos puede producir asombro tanto lo bueno como lo malo. En fin. Entre las jugadas propuestas, 3 eran del siglo XIX, y las demás del XX. Kasparov y Karpov tenían tres jugadas en la lista. Botvinnik, Bronstein, Gligoric, Fischer, Spassky, Tal, Short y Shirov, dos cada uno. Alekhine, ninguna.

1. Topalov – **Shirov** (Linares 1998)
2. **Ivanchuk** – Shirov (Wijk aan Zee 1996)
3. Larsen – **Spassky** (Belgrado 1970)
4. **Karpov** – Korchnoi (Baguio 1978)
5. **Zukertort** – Blackburne (Londres 1883)
6. **Karpov** – Kasparov (Moscú 1984)
7. Levitsky – **Marshall** (Breslau 1912)
8. **Short** – Timman (Tilburg 1991)
9. **Kasparov** – Kramnik (Novgorod 1994)
10. D. Byrne – **Fischer** (Nueva York 1957).

Veamos la jugada preferida.

Topalov – Shirov
Linares 4.3.1998

Última jugada: 47 ♔g1



Aquí Shirov jugó la increíble **47 ... ♗h3!!**. Una concepción genial, entregando pieza a cambio de un solo tiempo, para crear un tercer peón pasado. Después de **48 g×h3 ♔f5 49 ♔f2 ♔e4 50 ♗×f6 d4 51 ♗e7 ♔d3 52 ♗c5 ♔c4 53 ♗e7 ♔b3**, las blancas abandonaron.
Alguno de los jurados no pudo manifestar su asombro de forma más expresiva. Por ejemplo, la campeona mundial, Xie Jun, declaró: "Es la única, de las trece jugadas reglamentarias posibles, en la que ningún jugador llegaría a pensar *nunca*."

jugada secreta Es la jugada que realiza uno de los contendientes, a requerimiento del árbitro, cuando la sesión de juego llega a su fin. La jugada secreta no se realiza físicamente en el tablero, sino que el jugador la escribe en su planilla, guardando ésta en un sobre, que se cerrará, con la firma de ambos jugadores y el árbitro. En la reanudación, el árbitro procederá a abrir el sobre, realizando la jugada en el tablero, tras haber ajustado el tiempo consumido en los respectivos relojes, y la partida se reanudará normalmente.

jugada temática Jugada que encaja en los requerimientos de la posición, o dentro de los planes habituales de la misma.

jugar a 1 (2, 3) resultado(s) Expresión popularizada por los jugadores rusos y ex soviéticos, y actualmente muy empleada por los profesionales.
Jugar a un resultado significa una actitud predeterminada por parte de un jugador, que supondría jugar a ganar, en una posición que tiene ventaja sólo piensa optar por un juego controlado, a fin de no permitir que se le escape la victoria.
Jugar a dos resultados significa que un jugador tiene una posición ventajosa y que, puesto que quiere ganar, admite la posibilidad de tablas, al correr algunos riesgos.
Jugar a tres resultados puede suponer que uno de los contendientes, a causa de su absoluta necesidad de ganar, se jugará el todo por el todo, lo que, naturalmente, implica un elemento de riesgo que hace que el posible desenlace de la partida admita los tres resultados.

jugar para la galería Se supone que galería es sinónimo de espacio reservado a los espectadores. Así pues, *jugar para la galería* significa que un jugador busca exhibirse o está especialmente interesado en despertar emociones en el público. El caso más famoso es el de Mijail Tal (campeón del mundo en 1960-61), notoriamente sensible a los efectos que sus espectaculares jugadas producían en los espectadores.

K-L

K.O. Fórmula de competición por eliminatorias (como el sistema copa en otros deportes), normalmente a doble partida, que se ha puesto de moda, sobre todo en el Campeonato Mundial de la FIDE, desde Las Vegas 1999.
Numerosos torneos de rápidas, al más alto nivel, han adoptado también este formato.

lance (En desuso) = **jugada.**

lapsus manus = **error de dedo.**

leyenda de Sissa Dicen que el brahmán Sissa, hijo del astrónomo Daher, inventó el ajedrez para distraer a un rey, aburrido de someter a pueblos y territorios vecinos. El soberano quedó fascinado por el juego y, para mostrarle su agradecimiento al brahmán, le ofreció como recompensa lo que éste quisiera pedirle. Sissa, planteó una modesta petición: un humilde grano de trigo por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera, etc. El rey quedó un tanto decepcionado por la bagatela que le había pedido un hombre de tanto ingenio, pero le ordenó a sus sabios que realizasen el cómputo para recompensar al brahmán. Pasaron días y éstos tuvieron que admitir ser incapaces de realizar el cálculo, para enfado del monarca, que hizo venir entonces a un matemático de un país remoto. Cuando, por fin, éste completa el cómputo, le informa de que la cifra era enorme, lo que, por supuesto, no preocupa lo más mínimo al rey.
"Los granos de trigo que te ha pedido ese brahmán, dice el sabio, son exactamente 18.446.744.073.709.551.615."
Algunos autores dicen que esa cantidad de trigo habría bastado para cubrir Gran Bretaña con una capa de 11,67 metros.
Pero en el libro *Las cifras, historia de una invención*, de George Ifrah, hay una descripción pintoresca y muy plástica, con la que el sabio pretende hacerle comprender al rey la magnitud del requerimiento:
"Soberano, a pesar de tu gran poder y riqueza, no está en tu mano suministrar tal cantidad de trigo. Ésta se sitúa más allá del conocimiento y del uso que tenemos de los números. Habrás de saber que incluso si vaciaras todos los graneros de tu reino, el resultado que podrías conseguir sería insignificante en comparación con esta enorme cantidad. Por otra parte, ésta no se conseguiría reunir ni siquiera en todos los graneros juntos de todos los reinos de la Tierra. Si quisieras absolutamente dar esta recompensa, tendrías que empezar por mandar secar los ríos, los lagos, los mares y

los océanos. Luego derretir las nieves y los hielos que recubren las montañas y ciertas regiones del mundo, y por fin transformarlo todo en campos de trigo. Y después de haber sembrado 73 veces seguidas el conjunto de esta superficie es cuando podrías saldar esa enorme deuda. Pero, para obtener tal cantidad tendrías que almacenar el trigo en un volumen de cerca de doce billones tres mil millones de metros cúbicos, y construir para ello un granero de cinco metros de ancho, diez metros de alto, y 300.000 kilómetros de largo, es decir, una longitud igual a dos veces la distancia de la Tierra al Sol."

Menos conocida es una versión que sugiere el verdadero desenlace de la historia:

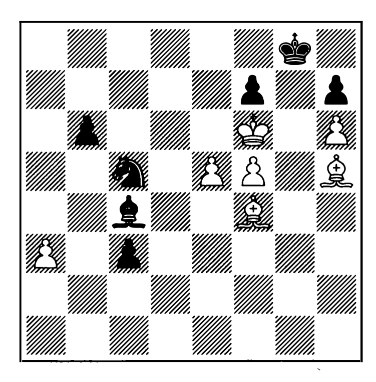
"Decididamente, contestó el rey, impresionado, el juego que ha inventado este brahmán es tan ingenioso como sutil ha sido su petición. Dime ahora, hombre sabio, ¿qué he de hacer para saldar una deuda tan molesta?"

"Haz que ese astuto brahmán caiga en su propia trampa. Propónle que venga él mismo a contar, grano por grano, toda la cantidad de trigo que ha tenido la osadía de pedirte. Aunque trabajara sin parar día y noche, a razón de un grano por segundo, sólo recogería un metro cúbico a los seis meses, unos veinte metros cúbicos a los diez años y... una parte insignificante durante lo que le quedase de vida."

Es indudable que Sissa estaba dotado de un extraordinario ingenio, pero no era un hombre muy sensato, puesto que al hacer gala de su astucia no jugó una partida de ajedrez con el rey, sino que puso en peligro su cabeza. Poner en aprietos a un rey es un pecado de lesa estrategia, porque es ignorar la soberbia de los reyes.

liberación de espacio Figura táctica, que consiste en la evacuación de determinada(s) línea(s) o casilla(s), mediante algún sacrificio, que abre perspectivas de ataque a otras piezas del mismo bando que tendrán un papel protagonista en la combinación.

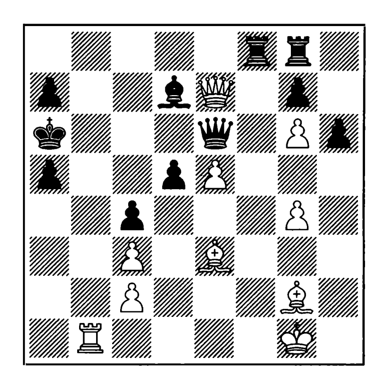
Granda – Miles
Interzonal de Zagreb 1987



Las blancas ganan con una sencilla, pero elegante secuencia, liberando espacio: **40 e6!** (intercepción del alfil negro) **40 ... f×e6** (las blancas han ganado ahora la casilla f7; si 40 ... ♘e4+, 41 ♔e5 f×e6 42 ♔×e4 e×f5+ 43 ♔d4) **41 ♗f7+ ♔h8** (41 ... ♔f8?? 42 ♗d6++) **42 ♔e7!** (liberación de la gran diagonal negra, con la amenaza 43 ♗e5++) **(1-0).** Si 42 ... ♘d3, 43 ♗g5, con mate imparable en f6.

Kobese – Ostos
Olimpiada de Calvià 29.10.2004

Esta partida se jugó en la última ronda de la Olimpiada, en el match Sudáfrica – Venezuela. Juegan blancas, que ganan con una sencilla, pero espectacular maniobra.



32 ♕c5 ♖a8 (única) **33 ♕×c4+! (1-0).** Si 33 ... d×c4, 34 ♗b7++. Si la dama negra no controlase la casilla b6, después de 32 ... ♖a8, también existiría el mate 33 ♕×a7+ (destrucción de la defensa) 33 ... ♖×a7 (bloqueo táctico) 34 ♖b6++.

liga En los torneos disputados por este sistema, cada jugador se enfrenta a todos los demás, alternando colores en cada ronda. También suelen organizarse, aunque más raramente, torneos por liga a doble vuelta, en los que cada jugador se enfrenta dos veces a cada uno de sus rivales (una partida con blancas y otra con negras). Parece la fórmula perfecta para los torneos, desde el punto de vista de la justicia deportiva, sólo mejorable si es a cuatro o más vueltas, como se celebraron, por ejemplo, algunos Torneos de Candidatos del pasado. En el ajedrez internacional, los torneos por sistema liga se llaman *round robin* o *a la americana*, pero ahora se ha impuesto la denominación *cerrados*, que no se refiere a la fórmula de juego, sino al hecho de que son torneos por invitación.

línea

línea de juego. Serie o secuencia de jugadas, a veces sinónimo de variante (en la apertura) y, a veces, subvariante.
línea geométrica del tablero. Hay tres clases de líneas rectas en el tablero: *filas* (líneas horizontales, desde el punto de vista de los jugadores), *columnas* (líneas verticales) y *diagonales*, o hileras de casillas oblicuas.

locura de Santasiere Así se conoce a la apertura marginal **1 ♘f3 d5 2 b4**, concebida y planteada por el maestro norteamericano Anthony Santasiere.

M

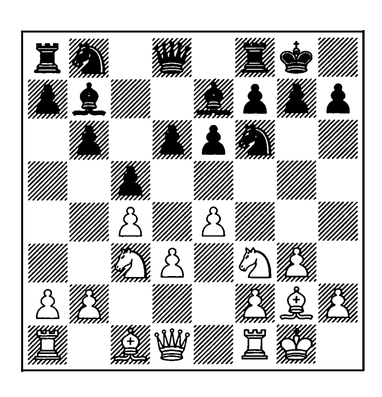
maderero (Jerga).
Jugador de café, flojo, marrullero.

maestro El grado de maestría en ajedrez ha dado lugar a la concesión, por parte de la FIDE, de los títulos **gran maestro internacional, maestro internacional y maestro FIDE**, que se conceden de acuerdo a resultados deportivos homologados por una comisión (*de títulos y Elo*).

maniobra Conjunto de varias jugadas con un objetivo lógico y posicional. Si la maniobra implicase sacrificios de piezas, entonces sería una secuencia combinativa o combinación.

maniobra de Morozevich Se trata del salto de un caballo de f3 a g5, para retroceder –al ser atacado– a h3, y preparar así el avance del peón **f** (f2-f4-f5), o bien para reciclarlo a e4. Esta maniobra se conoce desde hace mucho, pero la originalidad de Morozevich radica en que la efectúa incluso cuando el caballo puede ser expulsado de inmediato, es decir, que salta sin amenazar nada. Esto supone que valora la maniobra por encima de los dos tiempos invertidos. La ha realizado en un número considerable de partidas, por ejemplo, contra Volkov, en la Copa de Rusia de 1998, o en la siguiente.

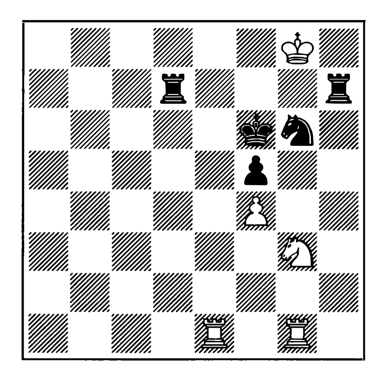
Morozevich – Lutz
Biel 24.7.2003



9 ♘g5!? (el caballo no amenaza nada, de modo que puede ser expulsado de inmediato, con 9 ... h6) **9 ... ♘fd7 10 h4 h6 11 ♘h3 ♘c6 12 f4**, etc. Morozevich ganó esta partida en 39 jugadas (véase *EAA*, partida n.º 134, páginas 249-250).

mano Del jugador al que le corresponde el turno se dice que *es mano*.
Al abrir la partida, las blancas son mano.

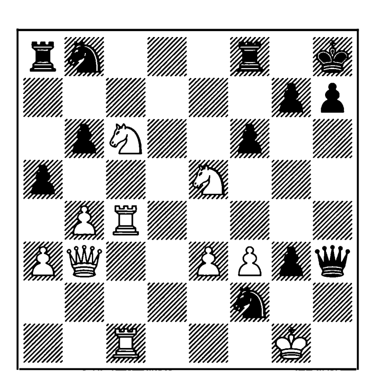
mansuba Composición árabe, conocida ya en el siglo IX, recogida en colecciones (*mansubat*), que puede traducirse como “lo que se ha establecido”. La esencia de estas posiciones es que uno de los bandos está amenazado de un mate en apariencia imparable, pero el otro se anticipa en la ejecución. Un *suspense* digno del mejor cine negro.
El siguiente es uno de los más conocidos.



Mate en tres

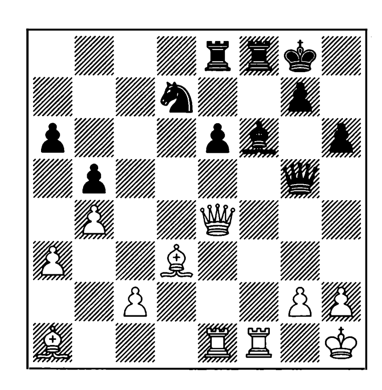
Las negras amenazan nada menos que cuatro mates (♖d8++, ♖h8++, ♖dg7++ y ♖hg7++). Sin embargo...
1 ♘h5+! (liberación de líneas, autobloqueo) **1 ... ♖×h5 2 ♖×g6+! ♔×g6 3 ♖e6++.**

Stamma
Composición (1737)



Esta posición responde a la estética del *mansuba*. Las blancas están amenazadas de un mate que parece imparable.
1 ♖h4! (para el mate, atacando la dama y liberando líneas) **1 ... ♕×h4 2 ♕g8+!! ♔×g8** (2 ... ♖×g8?? 3 ♘f7++) **3 ♘e7+ ♔h8 4 ♘f7+! ♖×f7 5 ♖c8+ ♖f8 6 ♖×f8++.**
Naturalmente, desde una perspectiva actual, las negras podrían ofrecer mayor resistencia con 1 ... f×e5 2 ♖×h3 ♘×h3+ 3 ♔g2 ♘×c6 4 ♔×h3, etc.

maquinillo (Coloquial).
Así se llama a la batería de dama y alfil, normalmente apuntando al enroque enemigo. Es muy conocido el caso de dama y alfil situados en la diagonal b1-h7.
La posición, por ejemplo, del diagrama siguiente, se produjo en la partida **Anand – Karpov** (Sao Paulo, rápidas, 2004), después de **28 ♕e4!**



También se da el caso de que las piezas de la batería están invertidas (el alfil por delante de la dama).

más uno (dos...) Esta expresión se usa para significar que un jugador lleva (o ha finalizado con) un resultado positivo en un torneo. Es la diferencia entre partidas ganadas y perdidas. Por tanto, **menos uno** significaría que el jugador ha ganado una partida menos de las que ha perdido. Ejemplo: El GM Ivan Sokolov ganó el tor-

neo de Hoogeveen 2004 con más tres (+4 –1 =1).

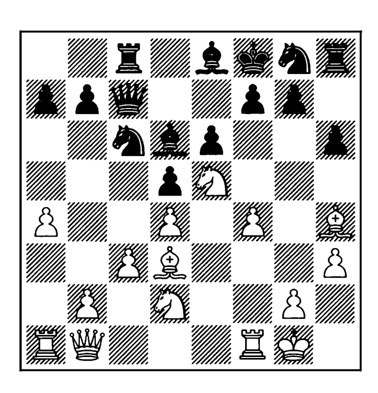
Match del Siglo Así se conoce al encuentro en que una selección de la URSS se enfrentó a otra del Resto del Mundo, en Belgrado en 1970.
El match se había estado tratando de organizar desde hacía mucho tiempo y, por fin, fructificó gracias a los esfuerzos de los promotores yugoslavos y de la tenacidad de Max Euwe, presidente de la FIDE.
El verdadero problema de Euwe fue resolver el conflicto del primer tablero, para el que Bobby Fischer parecía tener todos los números. Sin embargo, Fischer no había participado en competición alguna desde 1968, y Larsen, que había obtenido brillantes éxitos en los años anteriores al encuentro, no estaba dispuesto a defender ningún otro tablero que no fuese el primero. Para sorpresa general, Fischer no planteó ninguna objeción.
La confrontación quedó concertada a diez tableros y cuatro rondas. El equipo soviético estuvo integrado por Spassky (campeón del mundo vigente), Petrosian, Korchnoi, Polugaievsky, Geller, Smyslov, Taimanov, Botvinnik, Tal y Keres, con Stein de suplente.
El equipo mundial lo formaron: Larsen, Fischer, Portisch, Hort, Gligoric, Reshevsky, Uhlmann, Matulovic, Najdorf e Ivkov, con Darga y Olafsson como suplentes.
La URSS venció por la mínima diferencia (20,5-19,5) un encuentro emocionante y muy igualado, en el que Fischer fue el héroe de la selección mundial, al derrotar por 3-1 a Petrosian.

Resultados parciales

URSS		MUNDO
Spassky	1,5-1,5	Larsen
(Stein)	0-1	Larsen
Petrosian	1-3	Fischer
Korchnoi	1,5-2,5	Portisch
Polugaievsky	1,5-2,5	Hort
Geller	2,5-1,5	Gligoric
Smyslov	1,5-1,5	Reshevsky
Smyslov	1-0	(Olafsson)
Taimanov	2,5-1,5	Uhlmann
Botvinnik	2,5-1,5	Matulovic
Tal	2-2	Najdorf
Keres	3-1	Ivkov

En la primera ronda, Fischer aplastó a Petrosian en toda la línea:

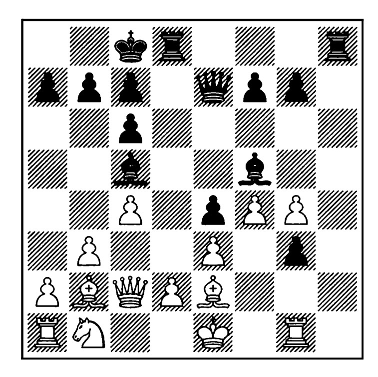
Fischer – Petrosian
Belgrado 29.3.1970
1 e4 c6 2 d4 d5 3 e×d5 c×d5 4 ♗d3 ♘c6 5 c3 ♘f6 6 ♗f4 ♗g4 7 ♕b3 ♘a5 8 ♕a4+ ♗d7 9 ♕c2 e6 10 ♘f3 ♕b6 11 a4 ♖c8 12 ♘bd2 ♘c6 13 ♕b1 ♘h5 14 ♗e3 h6 15 ♘e5 ♘f6 16 h3 ♗d6 17 0-0 ♔f8 18 f4 ♗e8 19 ♗f2 ♕c7 20 ♗h4 ♘g8



21 f5 ♘×e5 22 d×e5 ♗×e5 23 f×e6 ♗f6 24 e×f7 ♗×f7 25 ♘f3 ♗×h4 26 ♘×h4 ♘f6 27 ♘g6+ ♗×g6 28 ♗×g6 ♔e7 29 ♕f5 ♔d8 30 ♖ae1 ♕c5+ 31 ♔h1 ♖f8 32 ♕e5 ♖c7 33 b4 ♕c6 34 c4 d×c4 35 ♗f5 ♖ff7 36 ♖d1+ ♖fd7 37 ♗×d7 ♖×d7 38 ♕b8+ ♔e7 39 ♖de1+ (1-0).

Pero la partida más espectacular del encuentro se produciría en la segunda ronda:

Larsen – Spassky
Belgrado 31.3.1970
1 b3 e5 2 ♗b2 ♘c6 3 c4 ♘f6 4 ♘f3 e4 5 ♘d4 ♗c5 6 ♘×c6 d×c6 7 e3 ♗f5 8 ♕c2 ♕e7 9 ♗e2 0-0-0 10 f4 ♘g4 11 g3 h5 12 h3 h4 13 h×g4 h×g3 14 ♖g1



14 ... ♖h1 15 ♖×h1 g2 16 ♖f1 ♕h4+ 17 ♔d1 g×f1♕+ (0-1).

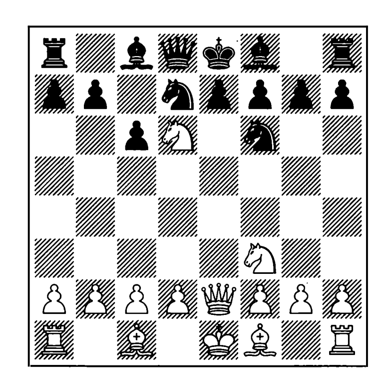
Catorce años más tarde se celebraría un match similar, en el que la URSS volvió a imponerse, por 21-19.

Resultados parciales

URSS		MUNDO
Karpov	2,5-1,5	Andersson
Kasparov	2,5-1,5	Timman
Polugaievsky	1-2	Korchnoi
(Tukmakov)	0,5-0,5	Korchnoi
Smyslov	0,5-1,5	Ljubojevic
(Tukmakov)	1,5-0,5	Ljubojevic
Vaganian	1,5-2,5	Ribli
Beliavsky	2-0	Seirawan
Beliavsky	0,5-1,5	(Larsen)
Tal	1,5-0,5	Nunn
(Romanishin)	0,5-0,5	Nunn
Tal	0,5-0,5	(Chandler)
Razuvaev	2-2	Hübner
Yusupov	1,5-1,5	Miles
(Romanishin)	0,5-0,5	Miles
A. Sokolov	2-1	Torre
(Romanishin)	0,5-0,5	(Chandler)

mate El jaque mate es el objetivo final de la partida. Se produce cuando uno de los reyes, estando en jaque, no dispone de defensa alguna contra el mismo, lo que significa que será irremediablemente capturado a la jugada siguiente. El bando que consigue el jaque mate será declarado vencedor.

mate ahogado Hay dos versiones básicas de este mate:
1. **Mate de Lucena.**
2. Un mate que se da al rey en el centro del tablero, aprovechando la clavada del peón de la columna en que se encuentra.
En el diagrama se muestra un ejemplo de la segunda versión, a cuya posición se llegó tras las jugadas **1 e4 c6 2 ♘c3 d5 3 ♘f3 d×e4 4 ♘×e4 ♘f6 5 ♕e2 ♘bd7 6 ♘d6++.** Por sorprendente que parezca, se produjo en un torneo internacional, en la partida **Keres – Arlamowski**, Szcawno Zdroj 1950.



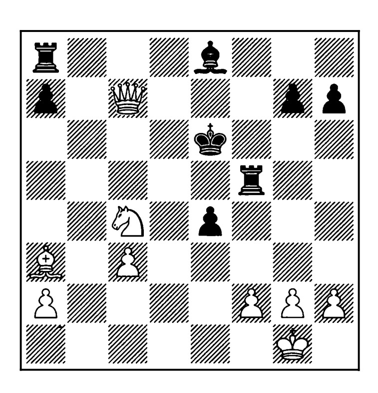
Este mate se había visto antes, en una partida poco conocida, disputada en nuestro país: **1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 d×e4 4 ♘×e4 ♘d7 5 ♕e2 ♘gf6 6 ♘d6++.** La única diferencia con la anterior es que las blancas jugaron 2 d4, en lugar de 3 ♘f3. Sucedió en la partida **Alekhine – Aliados**, Palma de Mallorca 1935, y se considera que tiene el récord de la partida más corta en consulta.

mate anunciado La costumbre de anunciar mate en un número de jugadas determinado data de otra época. En los torneos clásicos, cuando se daba el caso, el jugador solía anunciar mate en x movimientos a su contrario. Hoy día eso resulta, en general, visible y tiene poco sentido anunciarlo en voz alta, entre otras razones, porque el jugador se arriesga a equivocarse, con el consiguiente ridículo.

Existe, por ejemplo, la conocida anécdota de que, en unas simultáneas, un aficionado le dijo a Alekhine: "Maestro, está usted mate en tres." "Sí, le contestó Alekhine, pero es mi turno, y usted está mate en dos."

En la posición que sigue, las blancas anunciaron mate en catorce jugadas:

I. Gutiérrez – H. Davis
Correspondencia 1919



La línea indicada por las blancas fue ésta: 31 ♕e7+ ♔d5 32 ♘a5 ♖f6 33 c4+ ♔d4 34 ♕c5+ ♔d3 35 ♕e3+ ♔c2 36 ♕b3+ ♔d2 37 ♗b4+ ♔c1 38 ♕c3+ ♔b1 39 ♗a3 ♖xf2 40 ♔xf2 e3+ 41 ♔xe3 ♖b8 42 ♘b3 ♖xb3 43 axb3 y 14 ♕b2++.

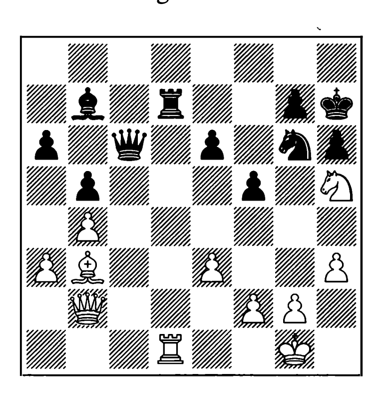
En realidad, parece una secuencia surrealista, pues con diferencia tan abismal de fuerzas, cualquier "catador" (o cazador) de mates puede olfatear uno mucho más rápido. Así, las blancas podían haber anunciado mate en seis, empezando con **31 ♘e3** (amenaza 32 ♕e7++, y si 31 ... ♖f7, 32 ♕e5++).

Por ejemplo: **31 ... ♔f6 32 ♗f8 ♗f7 33 ♗e7+ ♔g6 34 ♕g3+ ♔h6** (34 ... ♔h5 35 ♕g4+ ♔h6 36 ♘xf5++) **35 ♘xf5+ ♔h5 36 ♕g5++.**

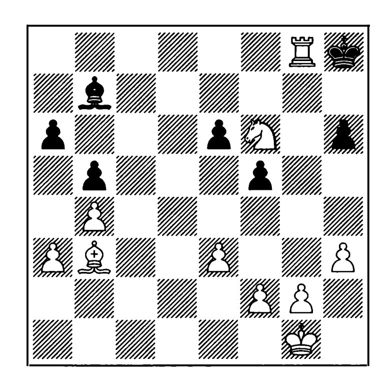
mate árabe Es un mate que da la torre en un rincón del tablero, con apoyo del caballo. Si lo dan las blancas, el rey negro puede encontrarse, por ejemplo, en h8, en cuyo caso la torre blanca da mate en h7 con un caballo en f6.

En la posición que sigue, el GM Shirov ejecuta una elegante versión de este mate.

Shirov – Mirzoev
Hastings 1997-1998

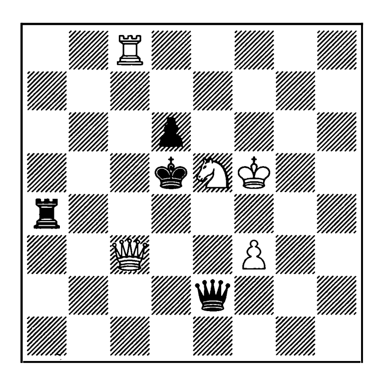


1 ♕xg7+!! ♖xg7 2 ♘f6+ ♔h8 3 ♖d8+, y sigue mate en tres, después de las interposiciones de dama, caballo y torre (3 ... ♕e8 4 ♖xe8+ ♘f8 5 ♖xf8+ ♖g8 6 ♖xg8++.

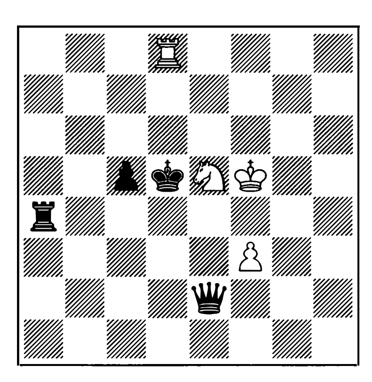


Ésta es la figura del mate árabe, que también se produciría con la torre en h7.

mate de Anastasia Se hizo referencia, por primera vez, a este mate, en el libro *Anastasia und das Schachspiel*, del escritor alemán Wilhelm Heinse, publicado en 1803. En la obra (una especie de correspondencia) se incluyen distintas posiciones, tomadas de un famoso libro de Giambattista Lolli, y aunque existe cierta confusión acerca de cuál de los mates es el que el autor llama *de Anastasia*, parece que es el que se produce en la siguiente posición, atribuida por Lolli a un conde turinés anónimo.

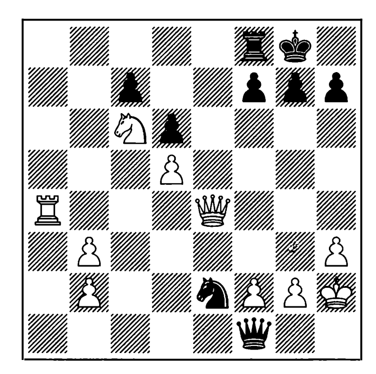


1 ♕c5+!! d×c5 2 ♖d8++.



Como puede verse, el peón negro bloquea la casilla de escape c5, mientras que las otras dos de la columna **c** (c6 y c4) son controladas por el caballo, quedando a cargo del rey blanco las tres de la columna **e.**
En la siguiente partida también se produce un mate que responde al mismo esquema.

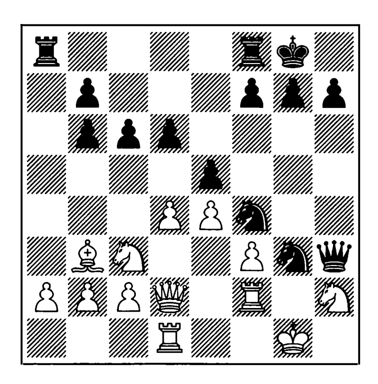
Olson – Jacobson
Copenhague 1913



Como puede verse, las negras amenazan mate en una, pero...
1 ♘e7+ ♔h8 2 ♕×h7+! ♔×h7 3 ♖h4++.
Un mate de ejecución muy sencilla, pero el mérito de las blancas sin duda consistió en haberlo previsto con varias jugadas de antelación.

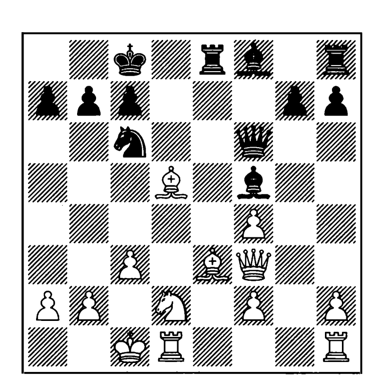
mate de Blackburne Es un cuadro de mate ejecutado por los dos caballos, con un sacrificio previo de dama para forzar un autobloqueo. La primera versión de este mate parece haberse producido en unas simultáneas de Blackburne, en 1872.

Aficionado – Blackburne
Londres 1902
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
Las blancas parecen tenerlo todo controlado, con pieza por dos peones. Pero las piezas negras están peligrosamente encima del rey blanco: **1 ... ♕g2+! 2 ♖×g2 ♘h3++.**



mate de Boden Se llama así a un mate producido por el ataque cruzado de los dos alfiles, a menudo precedido por un sacrificio de dama, y es frecuente con el rey víctima del mate enrocado largo.
Debe su nombre al jugador inglés **Samuel Boden** (1826-1882), a raíz de la siguiente partida amistosa:

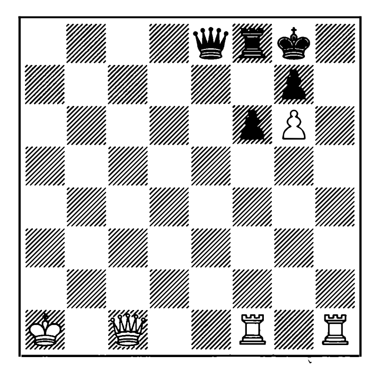
Schulder – Boden
Londres 1853
1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 c3 f5 4 ♗c4 ♘f6 5 d4 f×e4 6 d×e5 e×f3 7 e×f6 ♕×f6 8 g×f3 ♘c6 9 f4 ♗d7 10 ♗e3 0-0-0 11 ♘d2 ♖e8 12 ♕f3 ♗f5 13 0-0-0 d5 14 ♗×d5



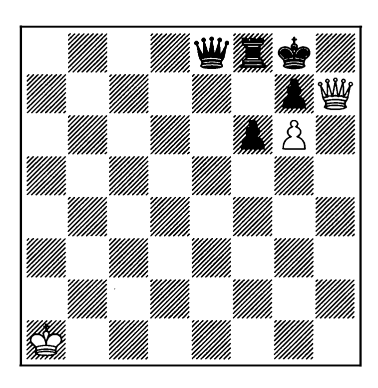
14 ... ♕×c3+! 15 b×c3 ♗a3++.

mate de Damiano Es un mate que da la dama, apoyada por un peón en cuña (g6, g3) en el enroque enemigo. Recibe el nombre de Damiano, porque éste lo incluía en su libro del siglo XVI.

Damiano
1512

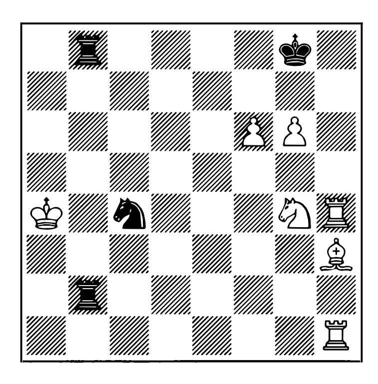


Aunque la posición es bastante improbable para una partida real (pues, para empezar, las blancas tienen una torre de ventaja), lo cierto es que es muy espectacular y útil como modelo de combinaciones sobre el tema.
Las blancas ganan así: **1 ♖h8+! ♔×h8 2 ♖h1+ ♔g8 3 ♖h8+! ♔×h8 4 ♕h1+ ♔g8 5 ♕h7++.**
Las sucesivas entregas de torre han servido para dar paso a la dama y atraer el rey a la columna **h.**

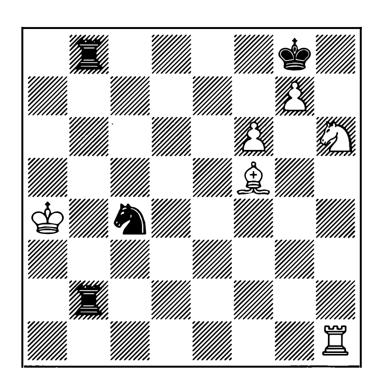


mate de Dilaram El poeta turco Firdawsi at-Tahihal, que vivió en el siglo XV, es autor del poema más largo jamás compues-

to (890.000 versos), que trata de los más diversos temas de la humanidad. En una de sus historias narra cómo dos príncipes jugaron al ajedrez y uno de ellos fue perdiendo todas sus posesiones, hasta que decidió jugar también a su favorita, la princesa Dilaram. Para ilustrar su relato, el autor tomó un **mansuba** (problema árabe de mate cerrado) del siglo X, aunque equivocándose en la transcripción.
Circulan diversas versiones de este problema, siendo la más divulgada la que refleja el diagrama.

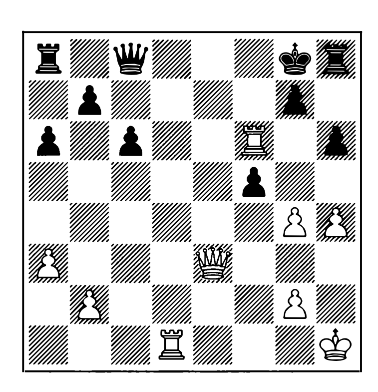


Las blancas (que juegan) están amenazadas nada menos que de cuatro mates distintos (...♖a2++, ...♖a8++, ...♖2b4++ y ...♖8b4++). El príncipe se disponía a realizar una jugada perdedora, cuando Dilaram, que presenciaba la partida, le apuntó: "¡Oh, príncipe, sacrifica tus dos torres, pero no a Dilaram!." He aquí la brillante solución: **1 ♖h8+!! ♔×h8 2 ♗f5+** (hay que tener en cuenta que esta pieza es una alferza, que juega dos casillas en diagonal, pudiendo saltar por encima de una pieza) **2 ... ♔g8 3 ♖h8+!! ♔×h8 4 g7+ ♔g8 5 ♘h6++**
(Ver diagrama siguiente.)

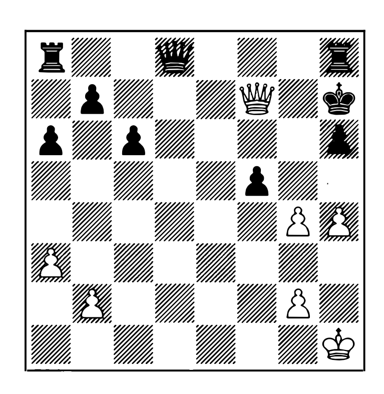


mate de las charreteras Este mate frontal lo ejecuta una pieza mayor, generalmente la dama, sobre una fila o una columna. El rey contrario está autobloqueado en las casillas contiguas por sendas piezas propias, que ocupan, por tanto, sus posibles casillas de escape.

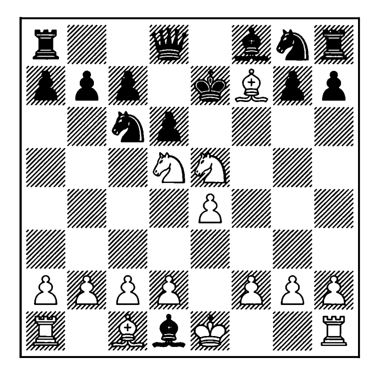
Steinitz – Aficionado
Viena 1861



1 ♖d8+! (para desviar a la dama de la casilla e6) **1 ... ♕×d8 2 ♕e6+ ♔h7 3 ♖×h6+! g×h6 4 ♕f7++.**

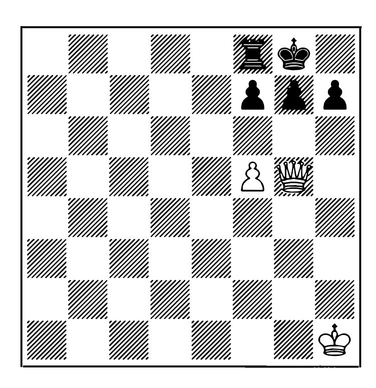


mate de Legal Este mate se produjo en una partida de Kermur de Legal (1710-1792, quien parece haber sido el maestro de Philidor) contra un aficionado. **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 d6 4 ♘c3 ♗g4 5 ♘×e5?!.** En realidad, un error, pues las negras pueden responder tranquilamente 5 ... ♘×e5, ganando pieza. Dicen que Legal contaba con la codicia de su rival y esperaba la captura de la dama. **5 ... ♗×d1?? 6 ♗×f7+ ♔e7 7 ♘d5++.**

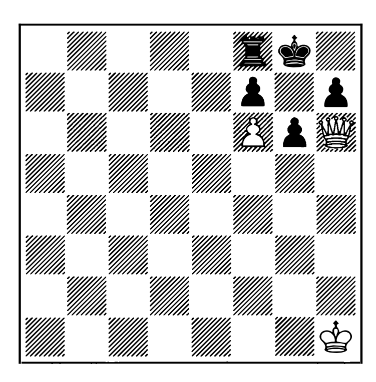


Esta figura de mate ha pasado a ser clásica y se ha producido en infinidad de ocasiones. Se ha visto también en la alta competición, aunque en forma de combinaciones más elaboradas, pero variaciones, al fin, sobre el mismo tema. ¡La reina de las partidas de café!

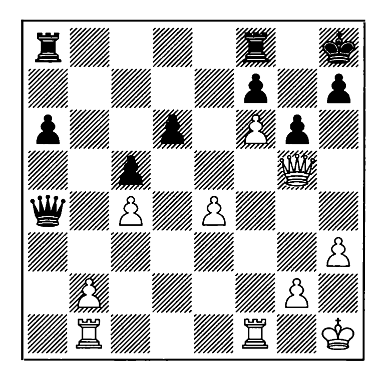
mate de Lolli Lo da la dama, con ayuda de un peón avanzado. Giambattista Lolli (1698-1769) publicó un tratado en 1763, con interesantes posiciones, como la siguiente:



Las blancas ganan así: **1 f6 g6 2 ♕h6**, y no puede evitarse el mate en g7.

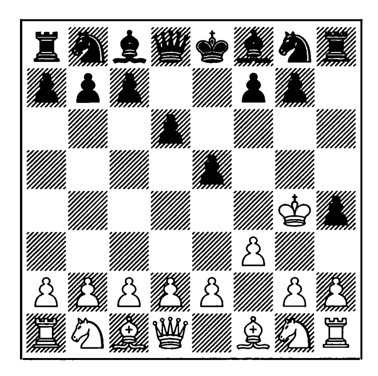


Esta figura ha dado lugar a brillantes combinaciones, como, por ejemplo, la famosa partida que **Bronstein** le ganó a **Keres** en el Torneo de Candidatos de Budapest (1950).

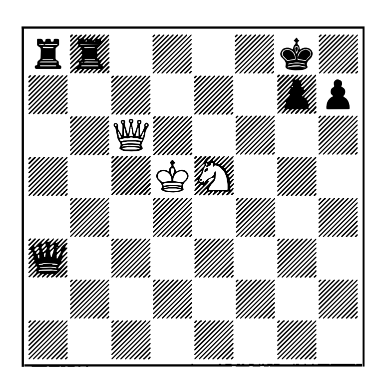


La presencia del peón blanco en f6, junto con la posibilidad de la dama de acceder a las casillas h6 y g7, sugiere una variación sobre el mismo tema: **32 ♖f4! ♕c2 33 ♕h6**, y las negras abandonaron, pues si 33 ... ♖g8, seguiría 34 ♕×h7+! ♔×h7 35 ♖h4++, y no cambia nada 33 ... ♕×b1+ 34 ♔h2.

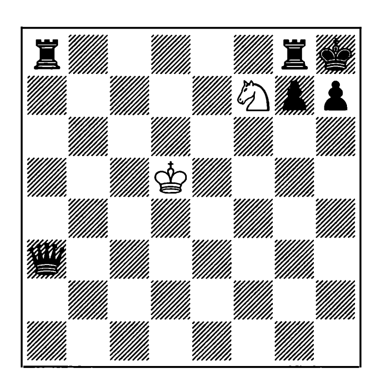
mate de Loyd El insigne problemista Samuel Loyd (1841-1911) concibió un rápido mate de ayuda, en sólo cuatro jugadas: **1 f3 e5 2 ♔f2 h5 3 ♔g3 h4+ 4 ♔g4 d6++.**



mate de Lucena Es un mate que da el caballo, gracias a un sacrificio previo de dama. Muchos autores se refieren a este mate como *de Philidor*, pero la posición del diagrama aparece ya en el libro de Lucena, *Repetición de amores e arte de axedrez* (1496), con casi tres siglos de antelación al maestro francés. Las blancas ganan realizando una maniobra que se ha producido en innumerables ocasiones.

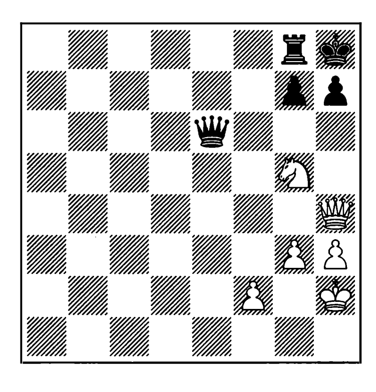


1 ♕e6+ ♔h8 (1 ... ♔f8?? 2 ♕f7++) **2 ♘f7+ ♔g8 3 ♘h6+** (aquí hay otro mate: 3 ♘d8+ ♔h8 4 ♕e8+ ♕f8 5 ♕×f8++, pero Lucena estipula en su libro que la solución no debe pasar por la captura de ninguna pieza negra, lo que invalidaría ésta, a efectos del problema planteado) **3 ... ♔h8.** Ahora sigue la idea clave de este mate: **4 ♕g8+!!** (obstrucción, bloqueo táctico) **4 ... ♖×g8 5 ♘f7++.**

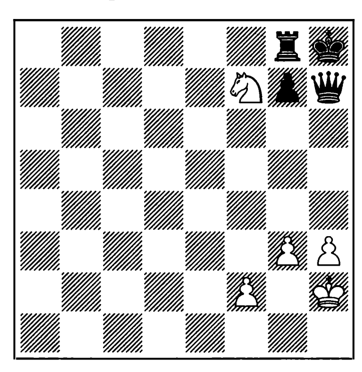


Otra versión de este espectacular mate aparece en el libro de Damiano.

Damiano
1512

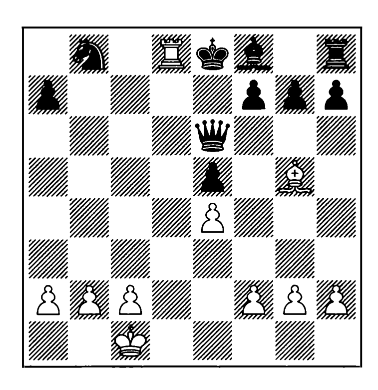


Las negras, ante la doble amenaza sobre su dama y el mate en la casilla h7, juegan **1 ... ♕g6** (si 1 ... ♕f5, sigue lo mismo; si 1 ... ♕h6??, 2 ♘f7++) **2 ♕×h7+! ♕×h7** (desviación y autobloqueo) **3 ♘f7++.**



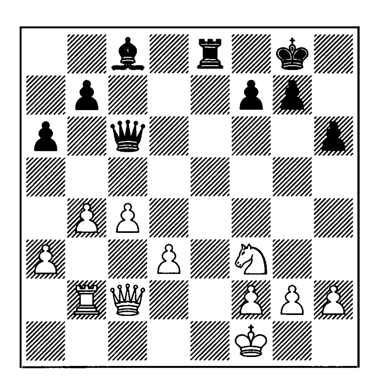
mate de Morphy Algunos autores le dan este nombre al mate de torre en la última fila, apoyada por un alfil, o con el alfil controlando casillas de escape. Seguramente tal denominación está inspirada en la famosa partida que Morphy disputó en la Opera de París, contra el Duque de Brunswick y el Conde Isouard en consulta.

Morphy – Aliados
París 1858
1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 d4 ♗g4 4 d×e5 ♗×f3 5 ♕×f3 d×e5 6 ♗c4 ♘f6? (6 ... ♕f6) **7 ♕b3 ♕e7 8 ♘c3 c6 9 ♗g5 b5?** (9 ... ♘a6) **10 ♘×b5! c×b5 11 ♗×b5+ ♘bd7 12 0-0-0 ♖d8 13 ♖×d7! ♖×d7 14 ♖d1 ♕e6 15 ♗×d7+ ♘×d7 16 ♕b8+! ♘×b8 17 ♖d8++.**

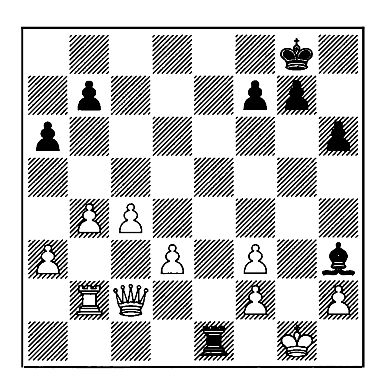


En la siguiente posición podemos ver la posibilidad b), con el alfil controlando casillas de escape y facilitando la entrada decisiva de su torre.

Posición didáctica

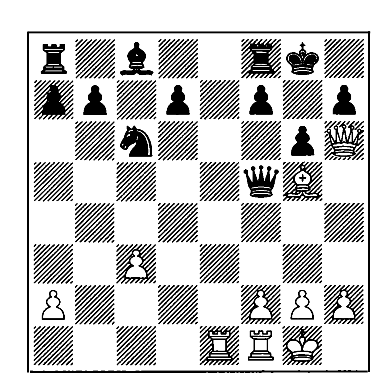


1 ... ♕×f3! 2 g×f3 ♗h3+ 3 ♔g1 ♖e1++.



La clave, una vez más, es la debilidad de la fila en que se encuentra el rey atacado (primera o última).
Veamos un ejemplo de la alta competición, protagonizado por una sobresaliente discípula de Paul Morphy.

J. Polgár – Chilingirova
Olimpiada de Salónica 1988

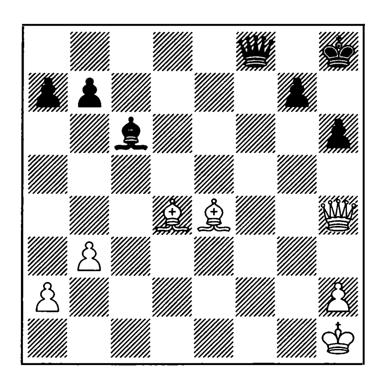


Las negras tienen pieza y peón de ventaja, pero de nada les servirán, teniendo en cuenta que el turno de juego es de Judit Polgár: **17 ♕×f8+! ♔×f8 18 ♗h6+ ♔g8 19 ♖e8++.**

mate de Philidor = **mate de Lucena.**

mate de Pillsbury Se trata de un mate ejecutado por dama o alfil, basado en los temas de **autobloqueo** y **rayos X.**

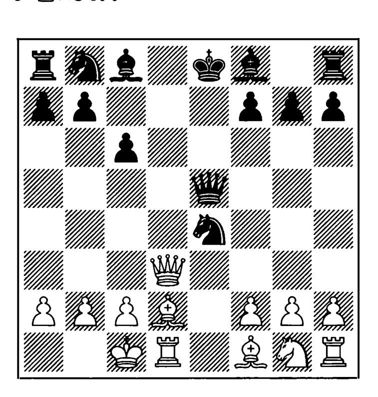
Aficionado – Pillsbury
Estados Unidos ¿fecha?



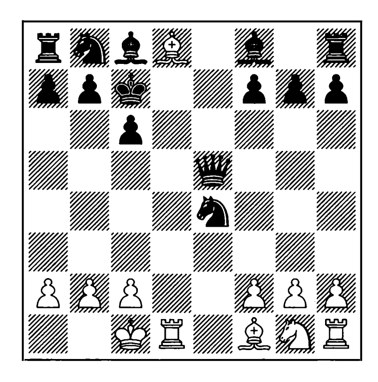
Juegan negras que, pese a la pieza de menos, rematan de forma espectacular: **1 ... ♕f1+** (para forzar el bloqueo de la casilla g1) **2 ♗g1 ♕f3+!** (rayos X: la dama actúa a través del alfil) **3 ♗×f3 ♗×f3++.**

mate de Réti Hay una famosa minipartida, en la que el gran maestro checo/húngaro puede asestar dos mates del equipo torre+alfil, nada menos que a uno de los mejores del mundo de la época. Veámosla:

Réti – Tartakower
Viena 1910
1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 d×e4 4 ♘×e4 ♘f6 5 ♕d3 e5 6 d×e5 ♕a5+ 7 ♗d2 ♕×e5 8 0-0-0 ♘×e4??

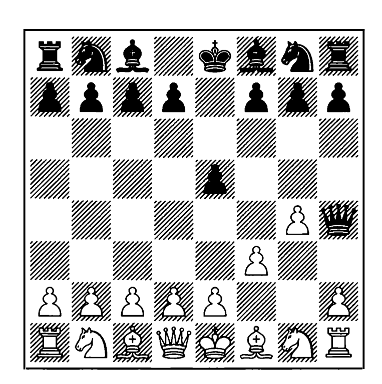


El gran Tartakower no ve el terrorífico descubierto que sigue. **9 ♕d8+!! ♔×d8 10 ♗g5+ (1-0).** Las negras tienen el privilegio de elegir entre dos mates: 10 ... ♔e8 11 ♖d8++, y 10 ... ♔c7 11 ♗d8++.



Este mate es el que algunas fuentes señalan como de Réti.

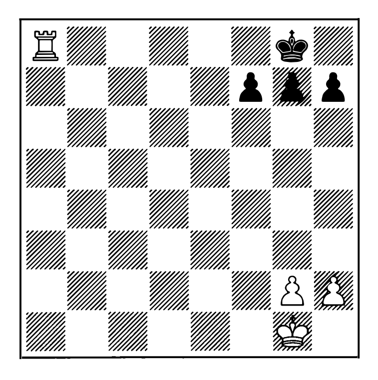
mate del loco Es el mate más rápido que puede producirse, pero se requiere una colaboración *demencial* por parte de las blancas: **1 f3 e5 2 g4?? ♕h4++.**



También sería posible con la secuencia 1 f4 e6 2 g4 ♕h4++.

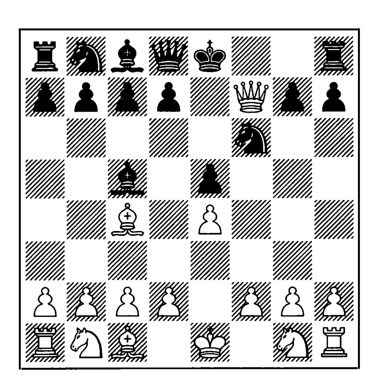
mate del pasillo Así se conoce al mate en que el rey atacado sólo puede desplazarse por la última (o primera) fila, tras una línea de peones, que le impedirán escapar a un jaque de dama o torre sobre esa fila.

Hay numerosas combinaciones basadas en este motivo, conocido como **debilidad de la última (primera) fila.**



Mate del pasillo

mate del pastor Después del **mate del loco**, es el mate más rápido que puede producirse. Una posible secuencia es **1 e4 e5 2 ♗c4 ♗c5 3 ♕h5? ♘f6?? 4 ♕×f7++.**



También requiere una activa colaboración del contrario, pues la tercera jugada blanca es un error. Las negras pueden responder, por ejemplo, 3 ... ♕e7, seguido de 4 ... ♘f6, ganando tiempos en el desarrollo.
Existen otras variantes, por ejemplo **1 e4 e5 2 ♕h5 ♘c6 3 ♗c4 d6 4 ♕×f7++**, mencionada en el libro *The Famous Game of Chesse-play*, de Arthur Saul, primer libro ajedrez en inglés, que data de 1614.
Se ha jugado, igualmente, **1 e4 e5 2 ♗c4 ♘c6 3 ♕f3**, cuando, con 3 ... ♘f6, las negras pueden explotar el prematuro desarrollo de la dama blanca.

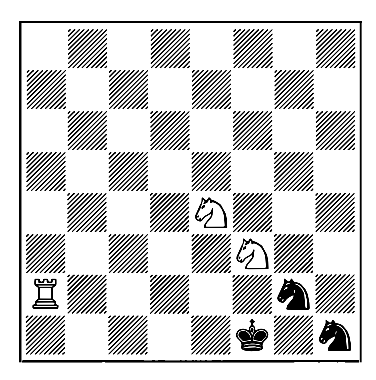
mate económico Se llama así, en composición, a un mate en el que participan todas las piezas del bando ganador, convencionalmente las blancas en los problemas. Es un tipo de mate vinculado al **ideal** (siempre en el área de la composición), con el fin de lograr el máximo resultado con el mínimo material posible.

mate espejo Suele aparecer en el léxico ajedrecístico con su nombre anglosajón, **mirror**. Es un mate en el que las ocho casillas que circundan al rey atacado están vacías.

mate forzado **1.** Expresión muy utilizada por los comentaristas para significar que, en tal o cual variante o al final de la partida, el mate es inevitable. **2.** Uno de los jugadores se obliga a dar mate al contrario en ciertas condiciones. "Hay mates forzados, o como otros dicen, *de apuesta*, que consisten en ofrecer el mate con determinada pieza, o en determinada casa, o a determinado número de jugadas, o moviendo o dejando de mover tal o cual pieza." (J. Borao, *El Ajedrez*, Zaragoza 1901).

mate medieval Se trata de un cuadro de mate similar al de Blackburne, ejecutado por la pareja de caballos, previo un bloqueo táctico que le quita al rey pasivo una casilla de escape.
La denominación es una licencia del autor, pero lo cierto es que esta figura aparece en el manuscrito medieval *Civis Bononiae*, y era una de las posiciones favoritas de los tahúres que deambulaban por ferias en busca de incautos.

Manuscrito *Civis Bononiae*
c. 1400



El tahúr enunciaba (o anunciaba) así su mercancía: "¿Pueden las blancas, que juegan, dar mate en dos jugadas?". Si la respuesta del cliente era "no", entonces mostraba la solución (**1 ♖f2+! ♘×f2 2 ♘g3++**), y exigía los maravedíes, o moneda al uso, de la correspondiente apuesta.
Si la respuesta era "sí" (¡un cliente avispado!), entonces "la banca" se apresuraba a situar un rey blanco en d3 ó g4, con una aclaración del tipo: "¡Oh, qué estúpido soy!". Naturalmente, con esa pequeña manipulación ya no hay mate en dos, puesto que la torre se captura con jaque. Imaginamos que, en algunos casos, habría duro pleito, pero en esas lides los tahúres eran aún más expertos que en el ajedrez.

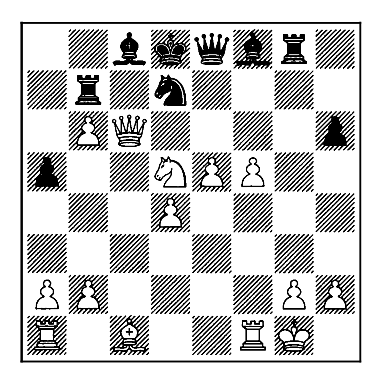
mate modelo El made modelo es un mate **puro**, en el que participan todas las piezas del bando atacante, pudiendo aceptarse la exclusión de rey y peones. También se define como un mate que es **puro** y **económico.**

mate perfecto Así se califica a un tipo de mate que es, al mismo tiempo, **modelo** y **espejo.**

mate puro Se trata de un mate que reúne los siguientes requisitos:
a) Las casillas vacías en el entorno del rey sólo están atacadas una vez.
b) Las piezas autobloqueadoras no están atacadas.
c) La jugada de mate no es un doble jaque.
Este tipo de mate releva del ámbito de la composición (problemas y estudios artísticos), antes que de la partida viva.

mate vergonzoso Parece que esta expresión, no muy utilizada, es originaria de Islandia (una de las patrias del ajedrez), donde se llamaba así al mate que ejecuta un peón.

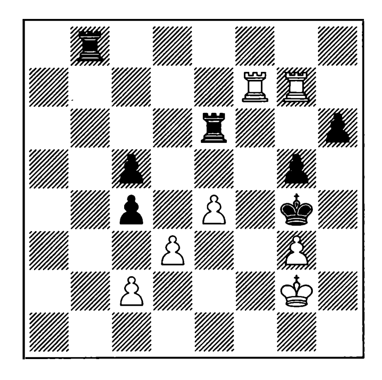
Post – Lobt
Lausana 1947



Aunque dama y rey negros tienen intercambiadas sus casillas iniciales, la posición es correcta, pues en la partida el rey fue desviado, primero a e7, y luego la dama ocupó su puesto.
22 ♕c7+ ♖×c7 23 b×c7++.

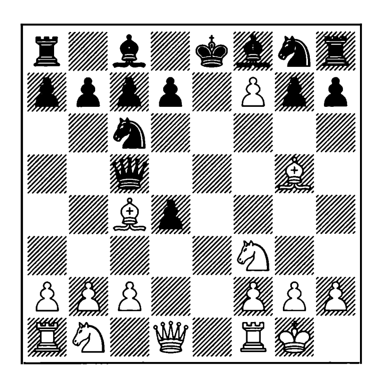
Durao – Catozzi
Zonal de Dublín 1957
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
Las blancas dieron mate así: **43 ♖f4+ ♔h5 44 ♖h4+! g×h4 45 g4++.**

Tiene su manifestación extrema en el mate **más vergonzoso**, que es el que ejecuta un peón al rey contrario, aún situado en su ca-



silla inicial. Por extraño que parezca, este mate puede producirse, si bien, una vez más, es imprescindible la generosa colaboración del rival de turno.

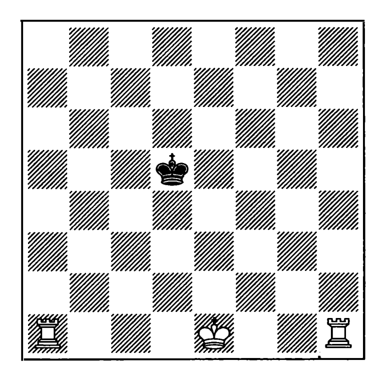
Pytel – Aficionado
Romans 1982
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♘f6 4 d4 e×d4 5 e5 ♕e7? 6 0-0 ♘g8 7 ♗g5 f6? 8 e×f6 ♕c5?? 9 f7++



El mate más vergonzoso

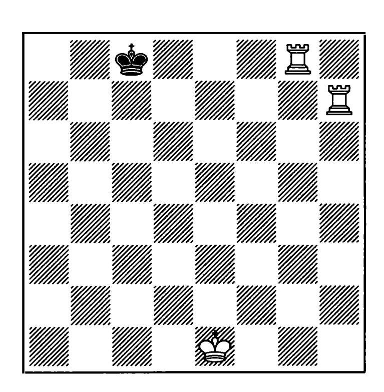
mates básicos Se consideran mates básicos aquellos que se ejecutan con piezas, apoyadas por su rey, sin peones. Los principales son:
1. ♔+♖♖ contra ♔.
2. ♔+♕ contra ♔.
3. ♔+♖ contra ♔.
4. ♔+♗♗ contra ♔.
5. ♔+♗+♘ contra ♔.

1. Mate de dos torres
Éste es el más sencillo de los mates básicos, por cuanto las dos torres pueden forzar el mate, incluso sin la ayuda de su rey. Veamos el procedimiento.



Juegan blancas

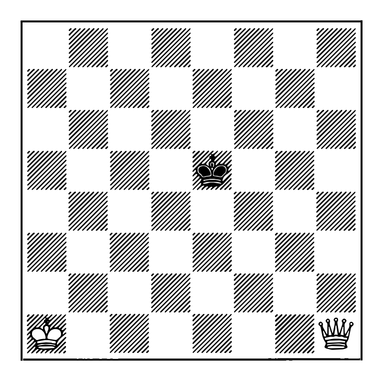
Llegaremos al mate sin la participación del rey blanco. **1 ♖a4.** Confinando al rey negro en su campo. La idea es llevarlo a la banda con ambas torres. **1 ... ♔c5** (1 ... ♔e5 2 ♖h5+ ♔f6 3 ♖a6+ ♔g7 4 ♖b5 y mate en dos) **2 ♖h5+ ♔b6 3 ♖g4.** Ahora hay mate en tres. **3 ... ♔c6 4 ♖g6+ ♔d7 5 ♖h7+ ♔c8** (en caso de 5 ... ♔d8 ó 5 ... ♔e8, sigue el mismo mate) **6 ♖g8++.**



Mate de dos torres

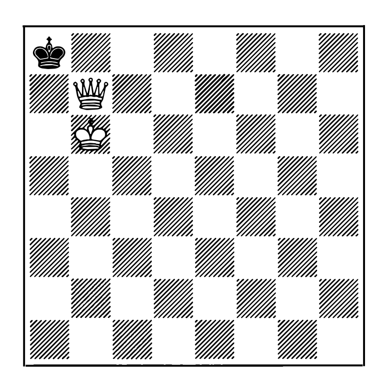
2. Mate de dama
El procedimiento de mate con piezas mayores se basa siempre en llevar el rey débil a la banda.

En el mate de dama, la primera fase consiste en ir restringiendo al rey débil, lo que puede conseguirse de dos formas: 1) aproximando el rey fuerte; 2) utilizando la dama para ir cortándole espacio al rey débil. En ambos casos, en la parte final siempre se necesita la participación del rey fuerte para dar el mate.



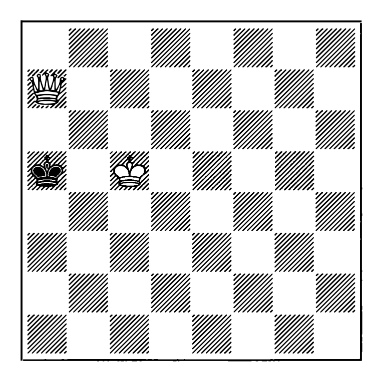
Juegan blancas

Veamos el primer procedimiento: **1 ♔b2 ♔f5** (1 ... ♔d4 2 ♕h5 ♔e4 3 ♕g5 ♔d4 4 ♕f5 ♔c4 5 ♕e5 ♔d3 6 ♕f4 ♔e2) **2 ♔c3 ♔e5 3 ♕h8+ ♔d5** (3 ... ♔f4 4 ♔d4 ♔f5 5 ♕h5+) **4 ♕e8 ♔d6** (4 ... ♔c5 5 ♕d7) **5 ♔d4 ♔c7 6 ♔c5 ♔b7 7 ♕d7+ ♔b8** (7 ... ♔a6 8 ♕e7 (¡pero no 8 ♕c7??, y tablas por ahogado! (8 ... ♔a5 9 ♕a7++) **8 ♔b6 ♔a8 9 ♕b7++** (hay otros tres mates posibles: 9 ♕c8++, 9 ♕d8++ y 9 ♕e8++).



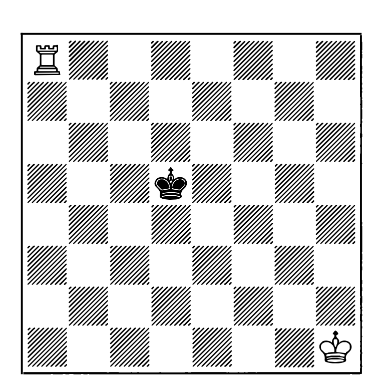
Mate de dama

Volviendo a la posición del diagrama anterior, también se puede proceder por el método de restricción de la dama:
1 ♕h6 ♔f5 2 ♔b2. El rey fuerte siempre debe incorporarse. **2 ... ♔e5 3 ♕g6 ♔d5** (3 ... ♔f4 4 ♔c3 ♔e5 5 ♔d3 ♔d5 6 ♕f6 ♔c5 7 ♕e6 es similar) **4 ♕f6 ♔e4** (4 ... ♔c5 5 ♔d3) **5 ♔c3 ♔d5 6 ♕e7 ♔c6 7 ♔c4 ♔b6 8 ♕d7 ♔a6 9 ♔c5 ♔a5 10 ♕a7++** (o también 10 ♕b5++).



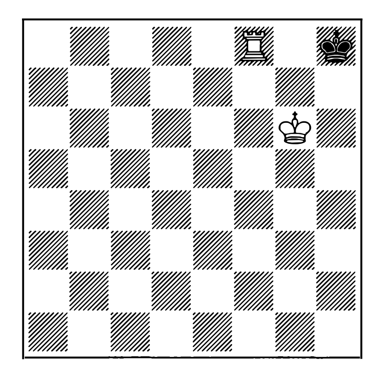
Mate de dama

3. Mate de torre
El procedimiento es similar al mate de ♔+♕. Torre y rey van arrinconando al rey débil en dos fases: 1) confinarlo en la banda; 2) mate con el rey enfrente o en el rincón. En cualquier posición deben bastar 14 jugadas para dar mate.



Juegan blancas

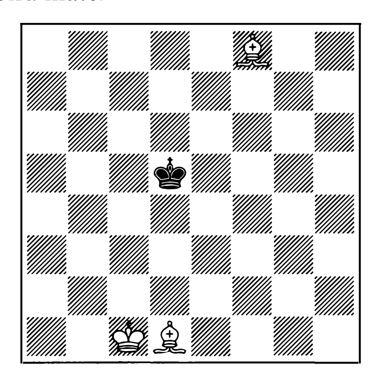
1 ♔g2. Las blancas acercan su rey para que el monarca negro defina su posición. **1 ... ♔d5 2 ♔f3 ♔e5 3 ♖d8.** Confinando al rey negro en un cuarto de tablero. **3 ... ♔e6 4 ♔e4 ♔f6 5 ♖e8** (o bien 5 ♖d6+ ♔g5 6 ♖e6 ♔g4 7 ♖g6+ ♔h5 8 ♖g1 ♔h4 9 ♔f5 ♔h3 10 ♔f4 ♔h2 11 ♖g3 ♔h1 12 ♔f3 ♔h2 13 ♔f2 ♔h1 14 ♖h3++) **5 ... ♔f7 6 ♖e5 ♔f6 7 ♔f4 ♔g6 8 ♖f5 ♔g7 9 ♔g5 ♔h7 10 ♖f7+ ♔g8.** Fin de la primera fase: rey en la banda. **11 ♔g6 ♔h8 12 ♖f8++.**



Mate de torre

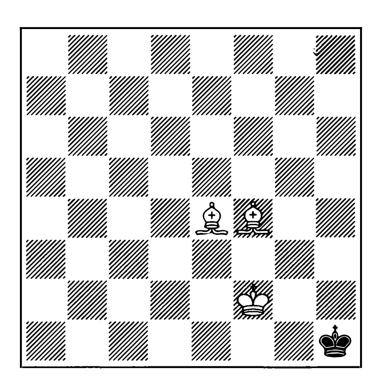
4. Mate de dos alfiles

Puesto que entre los dos alfiles pueden cubrir las casillas de ambos colores, mediante la creación de sucesivas barreras, y con ayuda del rey, van confinando al rey débil en la banda, empujándolo hacia un rincón, donde recibirá mate.



Juegan blancas

1 ♗b3+ ♔e5. Los dos alfiles han creado una barrera infranqueable, en las diagonales a3-f8 y a2-g8. **2 ♔d2 ♔e4 3 ♗g7.** Ahora se ha creado una barrera más próxima, que le quita las casillas d4 y e5 al rey negro. **3 ... ♔f5 4 ♔e3 ♔g6 5 ♗c3 ♔f5 6 ♔f3 ♔g5 7 ♗c2.** Ciñendo de nuevo al rey negro. Ahora están tomadas las diagonales a1-h8 y b1-h7, lo que sólo deja disponibles al rey débil casillas de banda. **7 ... ♔h5.** Primera parte culminada: rey en la banda. **8 ♗d2 ♔h4 9 ♗g6.** Una jugada importante, cortando el camino de retorno. **9 ... ♔h3 10 ♗g5 ♔h2 11 ♔f2 ♔h3 12 ♗f5+ ♔h2 13 ♗f4+ ♔h1 14 ♗e4++.**



Mate de dos alfiles

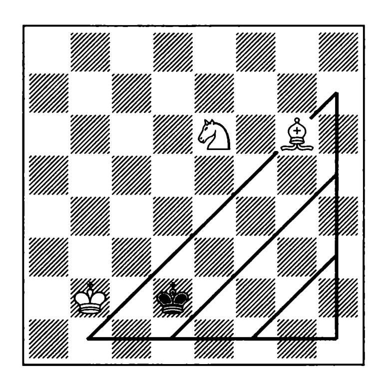
4. Mate de alfil y caballo

Este mate, aunque se incluye dentro de los mates básicos, es considerablemente más difícil. Sin embargo, una vez asimilado su mecanismo, no debería plantear serias dificultades.

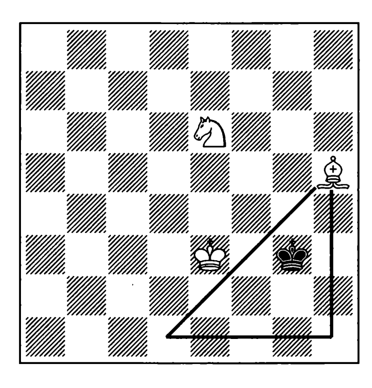
La idea es que las tres piezas colaboren entre ellas sin estorbarse, con la mayor eficacia posible. Así, por ejemplo, el caballo debe situarse en casillas del color del alfil a fin de dominar las de color opuesto. El rey no debe interferir con sus piezas, dominando las casillas que éstas no controlen.

Al igual que en los mates precedentes, consta de dos fases: 1) llevar al rey débil a la

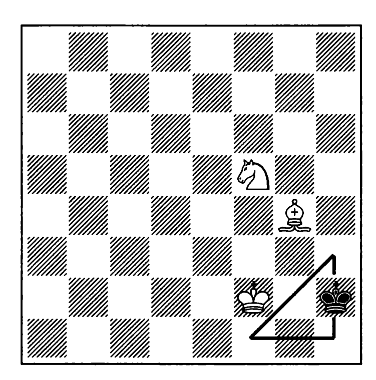
banda; 2) llevarlo hacia el rincón cuya casilla es del color del alfil.
A diferencia de los mates anteriores, aun con el rey en la banda queda trabajo por hacer. El mate se ejecuta, bien en la casilla del rincón (mate de alfil), bien en una de las contiguas, de color opuesto (mate de caballo).



Hay varios procedimientos para dar mate, pero el que se ajusta mejor a una explicación metodológica es el propuesto por el excelso finalista André Chéron, que es el que seguiremos aquí. Se basa en el **triángulo de Delétang**, según el cual el rey débil va siendo progresivamente confinado dentro de triángulos cada vez más pequeños. En la posición del diagrama, el rey negro se encuentra dentro del triángulo que definen las casillas b1-h5-h1. La tarea de las blancas consiste en reducirlo, primero al triángulo d1-h5-h1 y luego al triángulo f1-h3-h1, en el que recibirá mate (rincón del alfil).
1 ♗c2 ♚e3 2 ♔c1 ♚e2 3 ♗g6. Típica jugada de espera, básica en este procedimiento. **3 ... ♚e3 4 ♔d1.** El rey blanco toma la casilla e2. **4 ... ♚f3.** El rey negro busca escapar por g4, puesto que debe eludir el rincón h1. **5 ♔d2 ♚g4** (5 ... ♚g3 6 ♗h5, y el rey negro ya estaría encerrado en el segundo triángulo) **6 ♔e3.** Obsérvese la colaboración entre piezas: el rey blanco va asediando a su rival "en la distancia corta", mientras el caballo se ocupa de controlar las casillas negras "en la distancia larga" o de escape, y el alfil se encarga de las casillas blancas en la hipotenusa del triángulo. **6 ... ♚g3 7 ♗h5.**

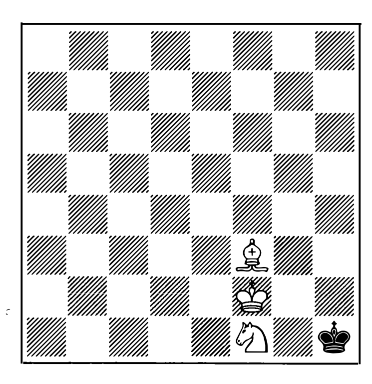


Fin de la primera fase: el rey negro está encerrado en el segundo triángulo (d1-h5-h1).
7 ... ♚h4 8 ♗e2 ♚g3 9 ♘d4 ♚h4 10 ♔f4 ♚h3 11 ♘f5 ♚g2 12 ♔e3 ♚h3 13 ♔f2 14 ♗g4.



El rey negro está ahora reducido en el tercer triángulo (f1-h3-h1). **14 ... ♚h1 15 ♘g3+** (también era mate en tres con 15 ♘e3 ♚h2 16 ♘f1+ ♚h1 17 ♗f3++) **15 ... ♚h2 16 ♘f1+ ♚h1 17 ♗f3++.**
(Ver diagrama siguiente.)
Éste es sólo uno de los mates posibles. También puede darlo el caballo, en una de las casillas contiguas a la del rincón.

mayoría Es un concepto estratégico, relacionado con la estructura de peones, y



Mate de alfil y caballo

más concretamente, con la relación numérica de peones entre ambos bandos y en cada flanco.

Mayoría en el flanco de dama (de rey) significa que un bando tiene mayor número de peones en dicho flanco. La mayoría en uno de los flancos normalmente se corresponde con mayoría del oponente en el otro flanco, y su significación se hará notar, sobre todo, en el final de partida.

Antes se consideraba, de forma acrítica, que el bando con mayoría en el flanco de dama tenía ventaja, asumiéndose que ambos reyes habían enrocado corto y, por tanto, aquel bando podría crear un peón pasado en el sector más distante a los monarcas.

medio juego Segunda fase de la partida, que da comienzo cuando termina la apertura. En esta fase se traman los respectivos planes de acción y en ella tienen el mayor protagonismo el ataque y la defensa, de acuerdo a la estrategia de cada bando.

No hay una delimitación clara en el ajedrez moderno, pero sigue llamándose **medio juego** a la fase más larga y compleja de la partida.

mejor del siglo XX ¿Quién fue el mejor jugador del siglo pasado? Hay numerosas listas y encuestas al respecto. Una de las más fiables y recientes es la que elaboró TWIC (The Week in Chess), uno de los sitios más serios de Internet. Mark Crowther, su editor, informó, el 3.1.2000, que tras haber recibido las respuestas de 502 jugadores y expertos, fueron nominados 116 maestros. He aquí los más votados:

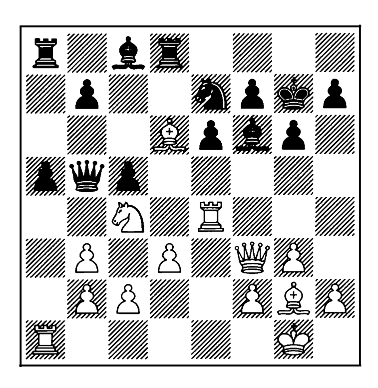
1	Fischer	362	votos
2	Kasparov	345	
3	Alekhine	230	
4	Tal	218	
5	Capablanca	196	
6	Lasker	140	
7	Karpov	114	
8	Morphy	91	
9	Botvinnik	73	
10	Korchnoi	66	

Siguen: Nimzovich (51), Bronstein y Keres (45), Anand (33), Petrosian y Shirov (28), etc.

No se explica la inclusión de Paul Morphy (1837-1884), a menos que sus votantes consideren que su sombra se proyecta sobre el siglo XX.

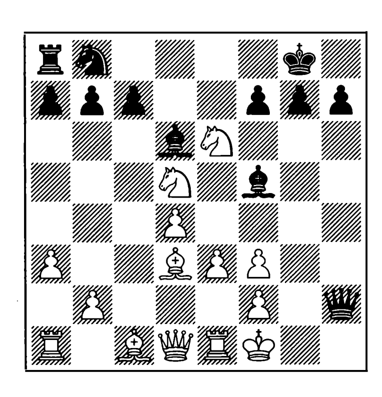
miniatura Así se llama a las partidas con una duración máxima de 25 jugadas. Algunos autores sólo consideran miniaturas a las partidas que no exceden de las 20 jugadas. Son muy populares porque los errores que permiten desenlaces tan rápidos suelen dar lugar a luchas espectaculares.

Petrosian – Pachman
Bled 1961
1 ♘f3 c5 2 g3 ♘c6 3 ♗g2 g6 4 0-0 ♗g7 5 d3 e6 6 e4 ♘ge7 7 ♖e1 0-0 8 e5 d6 9 e×d6 ♕×d6 10 ♘bd2 ♕c7 11 ♘b3 ♘d4? (11 ... b6) **12 ♗f4 ♕b6 13 ♘e5 ♘×b3 14 ♘c4! ♕b5** (14 ... ♕d8) **15 a×b3 a5 16 ♗d6 ♗f6 17 ♕f3 ♔g7 18 ♖e4?! ♖d8**
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
19 ♕×f6+!! ♔×f6 20 ♗e5+ ♔g5 21 ♗g7!. La clave del sacrificio: cortando la casilla de escape h6. **(1-0).** No hay defensa para evitar la red de mate. Por ejemplo: 21 ... ♘f5 22



f4+ ♔g4 23 ♘e5+ ♔h5 24 ♗f3++; 21 ... f5 22 h4+ ♔h5 23 ♗f3++; 21 ... ♔h5 22 ♖h4+ ♔g5 23 f4+ ♔f5, y ahora hay tres mates: 24 ♘e3++, 24 ♗e4++ y 24 ♗h3++.
Se le ha reprochado a Petrosian que no hubiese sacrificado su dama una jugada antes, pues la jugada de torre (18 ♖e4) no era necesaria: 18 ♕×f6+!! ♔×f6 19 ♗e5+ ♔g5 20 ♗g7!, amenazando el cuadro de mate 21 f4+ ♔g4 22 ♘e5+ ♔h5 23 ♗f3++, que no tiene defensa.

Van Wely – Ács
Hoogeveen 19.10.2002
1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘c3 ♗b4 4 e3 0-0 5 ♗d3 d5 6 c×d5 e×d5 7 ♘ge2 ♖e8 8 0-0 ♗d6 9 a3 ♘g4 10 h3 ♘h2 11 ♖e1 ♘f3+! 12 g×f3 ♕g5+ 13 ♔h1 ♕h4 14 ♘f4 ♗×h3 15 ♘c×d5 ♖e6! 16 ♘×e6 ♗f5+ 17 ♔g1 ♕h2+ 18 ♔f1



18 ... ♗g3! (0-1). 19 f×g3 ♗h3++.

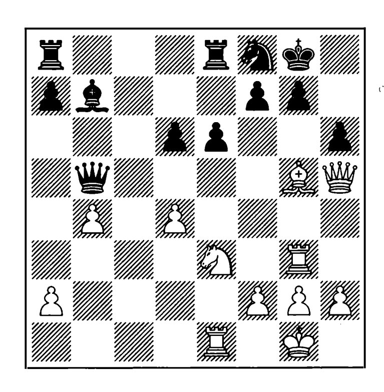
minipartida **= miniatura.**

mirón Personaje entrañable del folklore ajedrecístico (hablamos del ajedrez de café y de club), el mirón es un señor que suele estarse calladito durante una hora, hasta que de repente sugiere (o, más bien, proclama) en voz alta una jugada (por lo general, un disparate mayúsculo) con el entusiasmo de quien ha descubierto la pólvora. El peor mirón es aquel que, en un momento dado, osa *meter mano* en el tablero, delito castigado en muchos países con la pena capital. Pero ¿qué sería del ajedrez de café sin los mirones?

modelo de mate Figura o esquema de mate típico, con pocas piezas.

molino Se conoce como combinación *del molino* a la que resulta de una óptima actuación del equipo ♖+♗, con devastadores jaques descubiertos. El primer caso histórico se produjo en una famosa partida entre Carlos Torre y Enmanuel Lasker.

C. Torre – Lasker
Moscú 1925



Las negras acaban de jugar **24 ... ♕d5-b5**, y parece que la clavada del alfil va a reportarles ganancia de material. Siguió: **25 ♗f6!! ♕×h5** (única, ante la doble amenaza sobre g7 y la dama) **26 ♖×g7+ ♔h8 27 ♖×f7+**

♔g8 28 ♖g7+ (este mecanismo de jaque descubierto con captura es el que caracteriza la combinación del molino) **28 ... ♔h8 29 ♖×b7+ ♔g8 30 ♖g7+** (obsérvese que, aunque el jaque se repite, la posición no es la misma, pues en cada caso ha desaparecido material del tablero) **30 ... ♔h8 31 ♖g5+ ♔h7 32 ♖×h5 ♔g6.** Con este ataque doble Lasker va a recuperar pieza, con lo que se diría que ha capeado el temporal, pero... **33 ♖h3 ♔×f6 34 ♖×h6+ ♔g5 35 ♖h3 ♖eb8 36 ♖g3+ ♔f6 37 ♖f3+ ♔g6 38 a3 a5 39 b×a5 ♖×a5 40 ♘c4 ♖d5 41 ♖f4 ♘d7 42 ♖×e6+ ♔g5 43 g3 (1-0).**
Esta partida le ha valido la inmortalidad al maestro mejicano Carlos Torre.

motivo A menudo sinónimo de tema, pero donde tiene más aplicación es en el terreno táctico. Característica de una posición que puede dar origen o inspirar una secuencia combinativa. Los motivos tácticos más conocidos son **debilidad de la última (primera) fila, sobrecarga, subdesarrollo, piezas indefensas**, etc.

movedor de madera (Jerga) = ***maderero.***

muerte súbita Traducción literal de la expresión anglosajona *sudden death*, utilizada en muchos deportes. En ajedrez suele definir un tipo de desempate, a partidas rápidas (o incluso relámpago), muy frecuente en torneos por fórmula K.O. o eliminatorios, a veces a una sola partida.
Los desempates por **muerte súbita** más conocidos y numerosos han tenido lugar en los últimos campeonatos mundiales organizados por la FIDE, desde 1999.

muro de piedra = **Formación *Stonewall.***
Así se conoce a una disposición de peones en forma de diente de sierra, que puede producirse en distintas aperturas, como el Sistema Colle (peones blancos en c3+d4+e3 y, a veces, en f4), o la Defensa Holandesa (peones negros en d5+e6+f5 y, a veces, también en c6).

muro de Boleslavsky El maestro y autor austríaco Hans Kmoch bautizó así a una formación en la Defensa India de Rey, exhaustivamente analizada por el GM Isaak Boleslavsky en la década de los cuarenta. En esencia, se trata de la estructura resultante del cambio de peones en d4 (...e×d4), cuando las negras quedan con el peón **d** (d6) retrasado en una columna semiabierta (por ejemplo, en las variantes Boleslavsky y Najdorf de la Defensa Siciliana). El *muro de Boleslavsky* ha demostrado ser extraordinariamente resistente, gracias a los recursos latentes en la posición.

N

N Abreviatura de *las negras*. Suele verse entre paréntesis (N).

negras Conjunto de las piezas oscuras, cuyo bando juega en segundo lugar.

niños prodigio El juego rey ha sido pródigo en el surgimiento de niños prodigio. Los casos históricos de José Raúl Capablanca, Samuel Reshevsky y Daniel *Abe* Yanofsky son muy conocidos. En nuestro país fue notorio el de Arturo Pomar (nacido en 1931), que le produjo una fuerte impresión al campeón mundial Alekhine. Pomar ganó el Campeonato de España a los 14 años, participando en torneos internacionales desde ese mismo año. Consiguió el título de gran maestro y obtuvo algunos triunfos en torneos internacionales, pero no llegó a alcanzar las expectativas que había despertado.

Récords del gran maestro más joven, por el orden cronológico en que se han producido (años, meses, días).

1. Bobby Fischer (EEUU)	15, 6, 1
2. Judit Polgár (Hungría)	15, 4, 28
3. Peter Lékó (Hungría)	14, 4, 22
4. Etienne Bacrot (Francia)	14, 2, 0
5. Ruslan Ponomariov (Ucrania)	14, 0, 17
6. Teimur Radjabov (Azerbaiján)	14, 0, 14
7. Bu Xiangzhi (China)	13, 10, 13
8. Magnus Carlsen (Noruega)	13, 3, 27
9. Sergei Karjakin (Ucrania)	12, 7, 0

El récord vigente es el de Karjakin, quien consiguió su título en 2003. La última gran hazaña (pero no un récord) es la del noruego Magnus Carlsen, que lo logró en 2004. Otros jugadores que han conseguido el título de gran maestro muy jóvenes:
Gari Kasparov (Rusia, 16, 11, 29)
Paco Vallejo (España, 16, 9)
Alejandro Ramírez (Costa Rica, 15, 5, 14)
Hikaru Nakamura (EEUU, 15, 1, 28)
Koneru Humpy (India, 15, 1, 27).

nivel de juego Fuerza o categoría del jugador. En los tiempos del Elo (instituido a finales de la década de los sesenta) han quedado prácticamente erradicadas las categorías federativas tradicionales (3.ª, 2.ª, 1.ª, Preferente). A partir de 2200 Elo, el jugador tiene posibilidades de optar al título de maestro FIDE (cifrado en torno a 2350 Elo). Si tiene aspiraciones a subir de nivel, la fuerza de juego de un maestro internacional se cifra entre 2400 y 2500 Elo, y la de

gran maestro internacional en +2500. De ahí hasta la consecución del título mundial, sólo tiene que derrotar a Shirov, Anand, Lékó, Kasparov y Kramnik.

nombre de las piezas Véase cuadro en esta misma página.

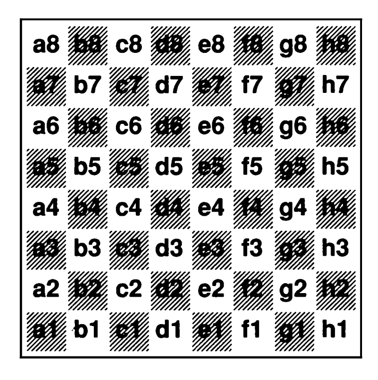
notación Así se llama el sistema de anotación utilizado para registrar o transcribir las jugadas de ajedrez, lo que nos ha permitido conservar y reproducir en el tablero partidas disputadas hace siglos.
Las dos notaciones más importantes son la **algebraica** (o algébrica) y la **descriptiva.**
Hay otras notaciones menos empleadas, como la **númérica** (utilizada en el ajedrez por correspondencia), la **Gringmuth-Udemann** (en partidas por telégrafo), o la **Forsyth** (en composición, y en registro de posiciones).

notación algebraica La más universal de las notaciones, creada por el jugador sirio Philip Stamma, en el siglo XVIII. Las líneas y casillas del tablero se nombran con un sistema de coordenadas, según el cual las columnas se designan (de izquierda a derecha, desde el punto de vista de las blancas): **a, b, c, d, e, f, g, h.** Las filas (de abajo arriba, también desde el punto de vista de las blancas) se designan con las cifras **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**
Cada casilla es un punto de intersección en-

NOMBRE DE LAS PIEZAS EN DIFERENTES IDIOMAS

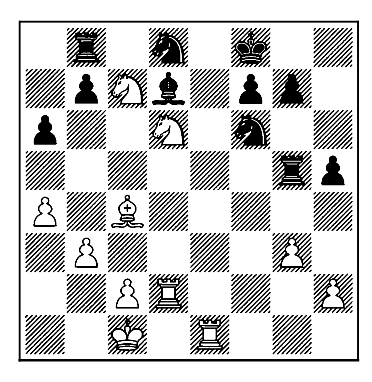
Idioma	♔	♕	♖	♗	♘	♙
Alemán	König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer
Árabe	Xa	Firzana	Rukh	Fil	Faras	Baidaque
Búlgaro	Tzar	Tzarita	Artileria	Loud	Cavalerie	Pion
Checo	Kràl	Dàma	Vêz	Strêlec	Jazdec	Pesec
Chino	Chiang	Wangho	Cheng	Chu chiao	Ma	Tsu
Español	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón
Esperanto	Rego	Damo	Turo	Koriero	Cevalo	Soldato
Francés	Roi	Dame	Tour	Fou	Cavalier	Pion
Holandés	Koning	Dame	Toren	Loper	Paard	Pion
Húngaro	Kiràly	Vezér	Bástya	Putar	Huszár	Gyalog
Inglés	King	Queen	Rook	Bishop	Knight	Pawn
Italiano	Re	Donna	Torre	Alfiere	Cavallo	Pedone
Japonés	Oh	Jo-oh	Kiosha	So-joh	Keima	Fu
Noruego	Konge	Drunning	Taarn	Lober	Springer	Boude
Polaco	Krol	Dama	Wieza	Paz	Kon	Pionek
Portugués	Rei	Dama	Tôrre	Bispo	Cavalo	Peão
Rumano	Rege	Dama	Turn	Nebun	Cal	Pion
Ruso	Korol	Ferz	Ladia	Slon	Konh	Peshka
Serbocroata	Kralj	Kraljica	Top	Laufer	Konj	Pion
Sueco	Konung	Drottning	Torn	Lopare	Springare	Boude
Turco	Shah	Ferz	Ruh	Fil	At	Paytak

tre una fila y una columna, y recibe el nombre de ambas. Para completar la notación, falta definir el movimiento de la pieza (si es un peón, basta con indicar fila y columna).
En la notación algebraica *completa*, se indica la casilla de origen de la pieza y la de destino, separadas por un guión. Por otro lado, cada pieza se designa con su inicial en mayúscula (actualmente sustituida por una figurita simbólica), y los peones sólo por la casilla de origen y destino. Así, las tres primeras jugadas, por ejemplo, de la Apertura Ruy López (o Española), se escriben de este modo: 1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 Cb8-c6 3 Af1-b5 a7-a6 (o bien 1 e2-e4 e7-e5 2 ♘g1-f3 ♘b8-c6 3 ♗f1-b5 a7-a6).

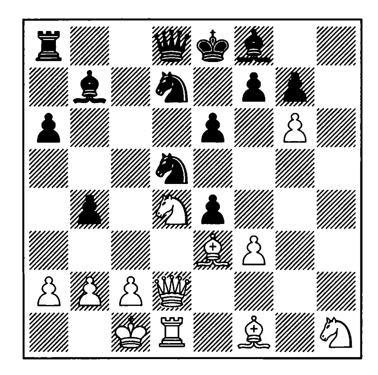


Tablero, según la notación algebraica

La notación algebraica *abreviada* es, en realidad, la notación verdaderamente universal, en la que sólo se indica la casilla de destino.
Las mismas jugadas del ejemplo anterior se escribirían así: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 a6 (o bien 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6).
Cuando se produce una captura, se intercala un aspa entre la inicial (o figurita) de la pieza y la casilla. Así, por ejemplo, ♘×d4, ♖×c3, etc.
Si la jugada fuese jaque, entonces se añade al final un signo más. Por ejemplo: ♗d5+, ♕f6+.
Cuando un peón alcanza la casilla de promoción, a la jugada habitual de peón (por ejemplo: e8, b1, etc.) se añade el signo igual y la inicial (o figurita) de la pieza en que se ha transformado el peón. Por ejemplo: e8=♕, b1=♖, etc.
Cuando más de una pieza del mismo tipo puede jugar a la misma casilla, la ambigüedad se deshace así:
1. Si ambas piezas se encuentran en distinta columna, se añade a la inicial (o figurita) de la pieza el nombre de la columna.



Ejemplo: en esta posición de la partida Varga – Portisch (Miskolc 2004), ambos caballos blancos pueden jugar a e8. Si el que realmente jugamos a e8 es el que ahora se encuentra en c7, la jugada se escribiría: 24 ♘ce8. Si fuese, en cambio, el otro el jugado, se escribiría: 24 ♘de8.
En esta misma posición, las dos torres blancas pueden jugar a e2. Si la que jugase fuese la que ahora se encuentra en d2, se escribiría: 24 ♖de2. Si fuese la otra, 24 ♖ee2.
2. Si ambas piezas se encuentran en la misma columna, se añade a la inicial (o figurita) de la pieza el número de la fila.
(Ver diagrama siguiente.)
Ejemplo: en esta posición de la partida Nunn – Judit Polgár (Amsterdam 1995), ambos caballos negros pueden jugarse a las casillas b6 y f6. Si se jugase el caballo de d7 a f6, se escribiría así: 17 ... ♘7f6. Si fuese el otro, entonces 17 ... ♘5f6.
Es la notación empleada por la inmensa



mayoría de los jugadores en torneos de todo tipo y, desde 1976, la FIDE la ha establecido como notación oficial. Tras el Congreso de Haifa de aquel año así lo comunicó a las federaciones nacionales, cuyo párrafo principal dice:

"La FIDE reconoce para empleo en sus torneos y matches un único sistema de notación: el algebraico. Las planillas en que se utilice otro sistema no serán válidas como evidencia, en los casos en que se haga necesario el examen de las mismas. El árbitro de una competición debe poner de manifiesto esta circunstancia al jugador que se sirva de un sistema de notación distinto del algebraico.

Tanto en la notación algebraica como en la descriptiva se emplean los siguientes signos:

0-0	Enroque corto
0-0-0	Enroque largo
+	Jaque
++	Jaque mate
×	Captura.

notación descriptiva Esta notación era muy popular, hasta hace un par de décadas, en España, Latinoamérica y los países anglosajones, pero ha caído en desuso. Consiste en nombrar las columnas por las mayúsculas de la pieza que inicialmente se sitúa en ellas. Así (de izquierda a derecha, según las blancas): TD, CD, AD, D, R, AR, CR, TR. Las filas se numeran de 1 a 8 como en la algebraica, pero con la particularidad de que tienen una doble lectura, según el respectivo punto de vista de cada jugador, es decir, que la casilla en que está inicialmente situado el rey blanco sería 1R para las blancas, pero 8R para las negras. Ésta da lugar a confusiones de interpretación y ha sido una de las razones por las que esta notación ha quedado prácticamente arrinconada.

8TD	8CD	8AD	8D	8R	8AR	8CR	8TR
7TD	7CD	7AD	7D	7R	7AR	7CR	7TR
6TD	6CD	6AD	6D	6R	6AR	6CR	6TR
5TD	5CD	5AD	5D	5R	5AR	5CR	5TR
4TD	4CD	4AD	4D	4R	4AR	4CR	4TR
3TD	3CD	3AD	3D	3R	3AR	3CR	3TR
2TD	2CD	2AD	2D	2R	2AR	2CR	2TR
1TD	1CD	1AD	1D	1R	1AR	1CR	1TR

El tablero en notación descriptiva, según el punto de vista de las blancas

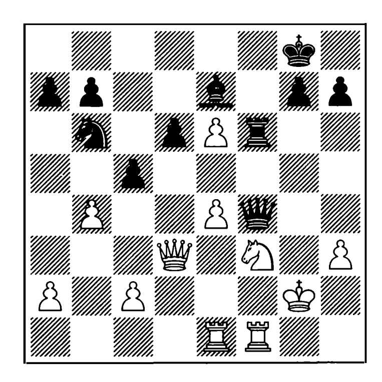
8TR	8CR	8AR	8R	8D	8AD	8CD	8TD
7TR	7CR	7AR	7R	7D	7AD	7CD	7TD
6TR	6CR	6AR	6R	6D	6AD	6CD	6TD
5TR	5CR	5AR	5R	5D	5AD	5CD	5TD
4TR	4CR	4AR	4R	4D	4AD	4CD	4TD
3TR	3CR	3AR	3R	3D	3AD	3CD	3TD
2TR	2CR	2AR	2R	2D	2AD	2CD	2TD
1TR	1CR	1AR	1R	1D	1AD	1CD	1TD

El tablero en notación descriptiva, según el punto de vista de las negras

Para escribir una jugada se indica la abreviatura de la pieza, incluido el peón, y a continuación la casilla de destino. Las jugadas de la Apertura Ruy López, antes descritas en algebraica, se escriben así: 1 P4R P4R 2 C3AR C3AD 3 A5C P3TD. Al igual que en

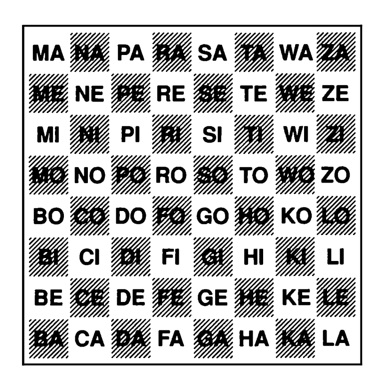
la algebraica, se añaden, en su caso, los signos de captura y/o jaque. Cuando existe ambigüedad en cuanto a la pieza que juega (es decir, cuando hay dos piezas que pueden ir a la misma casilla), se indica la columna, y si ambas piezas estuviesen situadas en la misma columna, entonces la casilla originaria.

notación Forsyth Sistema de anotación creado por el escocés David Forsyth, basado en el procedimiento que sigue:
1. Se comienza por la fila superior (octava fila, según la notación algebraica).
2. Las casillas vacías seguidas se designan con una cifra.
3. Las piezas se nombran por su inicial (las blancas en mayúscula; las negras en minúscula).
4. Cada fila se separa con una barra oblicua.
Ejemplo:



Esta posición de la partida Ivanchuk – P. Nikolic (Campeonato de Europa Individual 2004), después de **23 ... ♖f6**, se anotaría así: 6r1 / pp2a1pp / 1c1pPt2 / 2p5 / 1P2Pd2 / 3D1C1P / P1P3R1 / 4TT2.

notación Gringmuth-Udemann Louis Udemann, jugador norteamericano (1854-1912) propuso, en 1886 y a propósito del match Londres – San Petersburgo, una notación para ser transmitida por telégrafo, perfeccionada por el problemista ruso D. Gringmuth.



Las primeras jugadas de la Apertura Ruy López (1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6), por ejemplo, se transcriben así: Gego, Seso, Kahi, Napi, Hano, Memi. La particularidad es que al recibir una jugada, en la respuesta se acuse recibo de la misma. Así, las negras, para efectuar su primera jugada, deben transmitir: "Gego, Seso."
Este código, sin embargo, planteó dificultades en los países de idiomas cirílicos, que pasaron a adoptar la **notación numérica**, empleada en el ajedrez por correspondencia, que impide cualquier equívoco.

notación Koch = **notación numérica.**

notación numérica Es la notación empleada en ajedrez por correspondencia y, por extensión, en el ajedrez a distancia.
A veces se conoce como **notación Koch**, aunque el primero en emplearla fue J. W. Wildt, de Gotinga, a comienzos del siglo XIX.
La técnica es muy simple: cada jugada se describe con las dos cifras de la casilla de origen y las dos cifras de la casilla de destino. Si transcribimos, en esta notación, las primeras jugadas de la Ruy López quedarían así: 1. 5254 5755 2. 7163 2836 3. 6125 1716. No es necesario indicar capturas ni jaques.
Sólo hay dos particularidades: el enroque y la promoción.
Como en la notación **Gringmuth-Ude-**

mann, es costumbre que al cursar una jugada, se acuse recibo de la del rival, consignándola por escrito.
El enroque se representa con el movimiento del rey en cuestión.
Enroque corto blanco: 5171.
Enroque corto negro: 5878.
Enroque largo blanco: 5131.
Enroque largo negro: 5838.
En los casos de promoción se añade una quinta cifra a las cuatro de la jugada, según el siguiente código: Dama=1; torre=2; alfil=3; caballo=4.

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

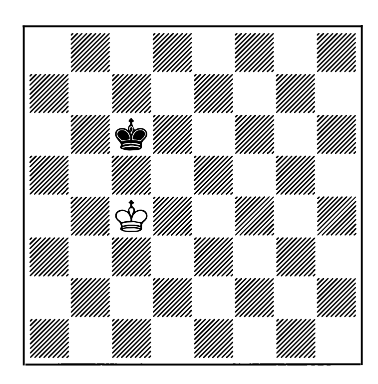
El tablero, según la notación numérica

O

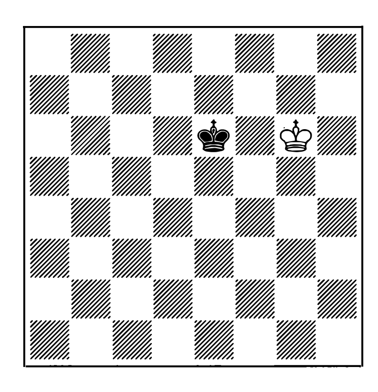
obstrucción = **intercepción.**

Olimpiada Las Olimpiadas de ajedrez no tienen nada que ver con los Juegos Olímpicos del COI, aunque el sueño de los dirigentes de la FIDE siempre haya sido verlas integradas en el programa de aquéllos, en razón de sus posibles repercusiones sociológicas y de popularidad.
Se celebran cada dos años y constituyen la manifestación más masiva y espectacular de competición ajedrecística. Prácticamente, constituyen el campeonato mundial oficioso de equipos nacionales. Cada equipo está compuesto por cuatro jugadores, es decir, que cada encuentro se disputa a cuatro tableros. En la actualidad, y dado el gran número de equipos participantes, la fórmula deportiva es el sistema suizo, a 14 rondas, introducido por primera vez en la Olimpiada de Haifa 1976. La primera se celebró en Londres, en 1927, con la participación de 16 países, y la última (la 36.ª edición), en Calvià, Mallorca, 2004, en la que Ucrania conquistó la medalla de oro, Rusia la de plata, y Armenia la de bronce, con la participación de 129 equipos. En la Olimpiada Femenina de esta última edición, la medalla de oro fue para China, la de plata para EEUU y la de bronce para Rusia. (Véase Historial en el apéndice, p. 193.)

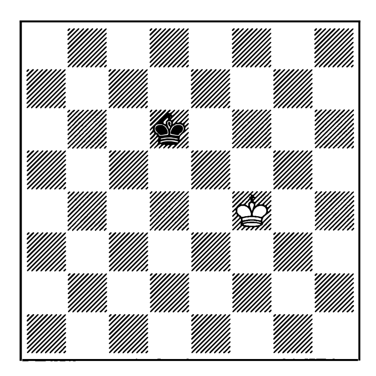
oposición Figura técnica de los finales de peones, cuando ambos reyes se encuentran enfrentados en línea recta, con un número impar de casillas entre ellos. Tiene la oposición el bando al que no le corresponde jugar. La oposición más frecuente (horizontal, vertical o diagonal) es con una casilla entre los reyes. Cuando hay más casillas (tres, cinco) la oposición se llama **distante.**



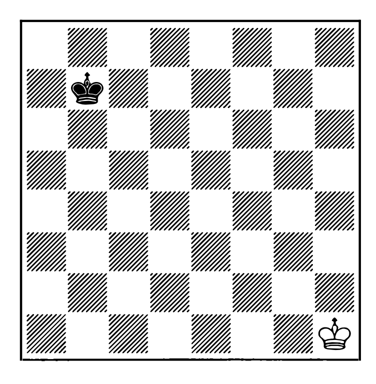
Oposición vertical



Oposición horizontal

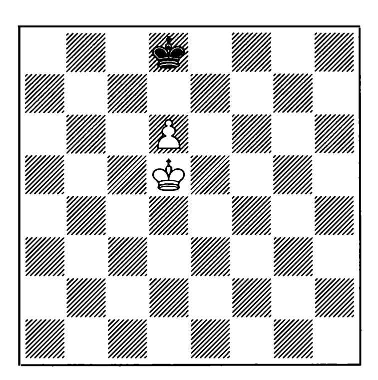


Oposición diagonal



Oposición distante

La oposición tiene su aplicación más clara en el final de peones, en el que el rey del bando fuerte puede ganar, y el del bando débil puede hacer tablas gracias a tener la oposición. Veamos algunos ejemplos:
(Ver diagrama siguiente.)
Éste es un final teórico de tablas, juegue quien juegue.
Si juegan las blancas: **1 ♔e6 ♔e8** (ganando la oposición) **2 e7+ ♔d8 3 ♔d6**, y ahora, al "ganar" la oposición, las blancas ahogan a las negras. La misma figura se produce con 1 ♔c6 ♔c8 2 d7+ ♔d8 3 ♔d6. Ahogado.



Tablas

Si juegan las negras: **1 ... ♔d7** (ganando la oposición; pero no 1 ... ♔e8? 2 ♔e6 ♔d8 3 d7 ♔c7 4 ♔e7, y las blancas ganan) **2 ♔e5** (2 ♔c5 ♔d8) **2 ... ♔d8 3 ♔e6** (3 ♔d5 ♔d7) **3 ... ♔e8 4 d7+ ♔d8**, y ahora, con **5 ♔d6** se produce ahogado. Tablas.

Oscar de ajedrez Esta distinción fue creada por el publicista barcelonés Jordi Puig, con idea de premiar al mejor jugador del año, en función de sus resultados competitivos, tras una votación de expertos (periodistas, autores, jugadores profesionales). Se convoca a finales de año y se concede en enero del siguiente.
El primer *Oscar* fue otorgado en 1967 al GM Bent Larsen.
A finales de la década de los setenta, la organización pasó a manos de la AIPE (*Association Internationale de la Presse Échiquéenne* –Asociación Internacional de la Prensa Ajedrecística), presidida por el periodista danés Svend Novrup. Desde 1997, ha sido asumida por la revista moscovita **64**, dirigida por Alexander Roshal. Véase Historial en apéndice, p. 194.

P

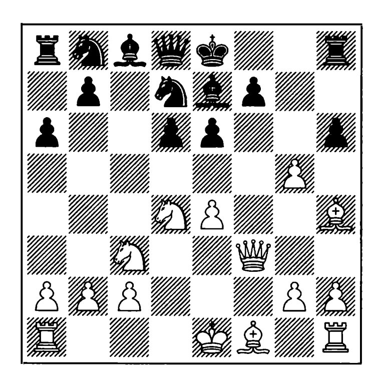
partida Competencia concertada entre dos jugadores o bandos.

partida amistosa La que no corresponde a una competición determinada.

partida aplazada Así se llama a la partida suspendida para reanudarse en otra sesión de juego, conforme a lo dispuesto en los reglamentos del torneo.

partidas gemelas Así se conoce a aquellas partidas que tienen idéntico desarrollo hasta, al menos, un momento muy avanzado de la lucha y en las que, por lo general, el resultado deportivo es el mismo.
El caso más famoso de *partidas gemelas*, en la práctica moderna, sucedió en la llamada **catástrofe de Gotemburgo**, donde tres jugadores soviéticos se impusieron a sus correspondientes rivales argentinos, en la misma ronda del Torneo Interzonal. Lo más curioso es que ¡se trataba de una variante preparada por los jugadores argentinos!

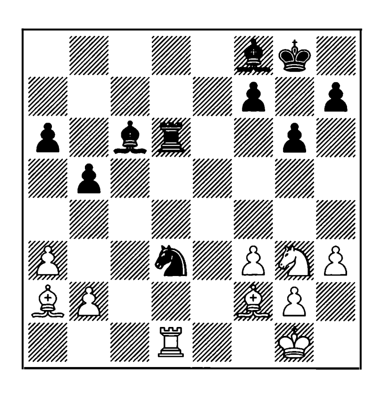
Geller – Panno
Keres – Najdorf
Spassky – Pilnik
Interzonal de Gotemburgo 1955
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♗g5 e6 7 f4 ♗e7 8 ♕f3 h6 9 ♗h4 g5 10 f×g5 ♘fd7



Esta variante la habían analizado los jugadores argentinos precisamente para emplearla contra los soviéticos, pero al parecer no contaban con el sacrificio que sigue.
11 ♘×e6!? f×e6 12 ♕h5+ ♔f8 13 ♗b5!
Hasta aquí, las tres partidas siguieron el mismo curso, pero en este momento se bifurcan.
Geller – Panno: 13 ... ♘e5 14 ♗g3 ♗×g5 15 0-0+ ♔e7 16 ♗×e5 ♕b6+ 17 ♔h1 d×e5 18 ♕f7+ ♔d6 19 ♖ad1+ ♕d4 20 ♖×d4+ e×d4 21 e5+ ♔c5 22 ♕c7+ ♘c6 23 ♗×c6 (1-0).
Keres – Najdorf y Spassky – Pilnik: 13 ... ♔g7 14 0-0 ♘e5 15 ♗g3 ♘g6 16 g×h6+ ♖×h6 17 ♖f7+ ♔×f7 18 ♕×h6 a×b5 19

♖f1+ ♔e8 20 ♕×g6+ ♔d7 21 ♖f7 ♘c6 22 ♘d5 ♖×a2 23 h4 (Spassky jugó 23 h3, y después de 23 … ♕h8 24 ♘×e7 ♘×e7 25 ♕g5 ♖a1+ 26 ♔h2 ♕d8 27 ♕×b5+ ♔c7 28 ♕c5+ ♔b8 29 ♗×d6+ ♔a8 30 ♗×e7 ♖a5 31 ♕b4, Pilnik se rindió) **23 … ♕h8 24 ♘×e7 ♘×e7 25 ♕g5 (1-0).**
El sacrificio en e6 fue posteriormente refutado y parece que sólo da tablas.
Otro curioso caso se produjo en la Olimpiada de Tel Aviv (undécima ronda de la Final A).

Kuijpers – Portisch
Yanofsky – Unzicker
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3 d6 8 c3 0-0 9 h3 ♘b8 10 d3 ♘bd7 11 ♘bd2 ♗b7 12 ♘f1 ♘c5 13 ♗c2 ♖e8 14 ♘g3 ♗f8 15 ♗g5 ♘e6 16 ♗e3 c5 17 d4 e×d4 18 c×d4 c×d4 19 ♘×d4 ♘c5 20 f3 d5 21 e×d5 ♘×d5 22 ♗f2 ♘b4 23 ♖×e8 ♕×e8 24 ♗b1 ♖d8 25 a3 ♘c6 26 ♕c2 g6 27 ♘×c6 ♕×c6 28 ♗a2 ♘d3 29 ♕×c6 ♗×c6 30 ♖d1 ♖d6.

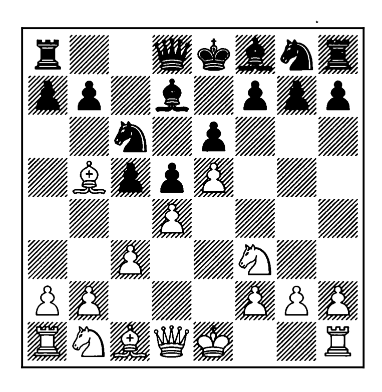


Las negras tienen clara ventaja posicional, debido a la doble amenaza …♘×b2 y …♘×f2. Aquí las blancas tomaron distinto rumbo.
Kuijpers – Portisch: 31 ♖d2 ♘×f2 32 ♖×f2 (32 ♖×d6? ♘×h3+ 33 g×h3 ♗×d6) **32 … ♖d1+ 33 ♔h2 ♗d6! 34 ♗b3 ♖d4 35 ♗c2 ♗b7** (35 … h5!) **36 f4 ♗×f4 (0-1).**
Yanofsky – Unzicker: 31 ♘e4? ♗×e4 32 f×e4 ♘×b2 33 ♖c1 ♖d1+ 34 ♖×d1 ♘×d1 35 a4 ♘c3 36 a×b5 a×b5 37 ♗d5 ♘×d5 38 e×d5 b4 39 ♗d4 ♗g7 40 ♗c5 b3 (0-1).

partido = **partida.**

pat Palabra francesa, que en ajedrez tiene un significado universal: ahogado.

pata de cabra (Jerga). Es una figura que protagoniza el caballo y en la que sólo puede caer un jugador negligente. Suele seguir a una clavada y su correspondiente desclavada. Como siempre, la imagen de un diagrama lo ilustrará con mayor claridad que una descripción verbal.

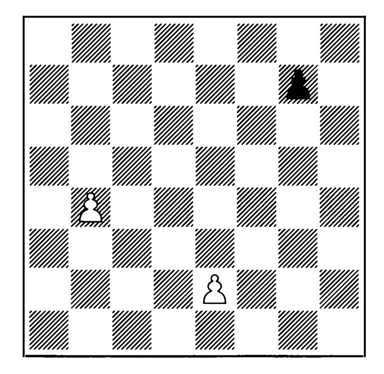


A la posición del diagrama se llega tras **1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 ♘c6 5 ♗b5 ♗d7 6 ♘f3?.** Ahora las negras pueden seguir con **6 … ♘×e5**, ganando un peón, pues si 7 ♗×d7+, sigue, naturalmente, 7 ... ♘×d7. Esta captura con “marcha atrás” es lo que define la figura.

pauta (En desuso) = **planilla.**

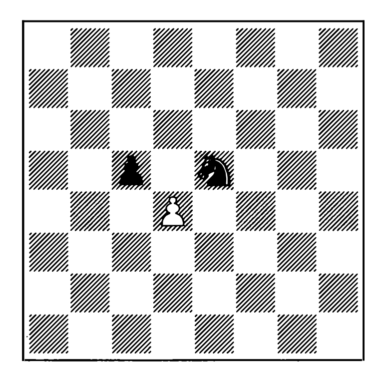
peón La pieza más modesta del ajedrez. Su forma de jugar consiste en avanzar una casilla hacia delante, en la columna en que esté situado, y su forma de capturar es una casilla en diagonal. A diferencia de las demás piezas, el peón no puede retroceder. En su primer movimiento, cada peón tiene

derecho a avanzar dos casillas, si el jugador así lo desea.
Cada bando cuenta con ocho peones al comienzo de la partida. Los peones blancos se sitúan a lo largo de toda la segunda fila, y los negros de la séptima.



Avances de peón

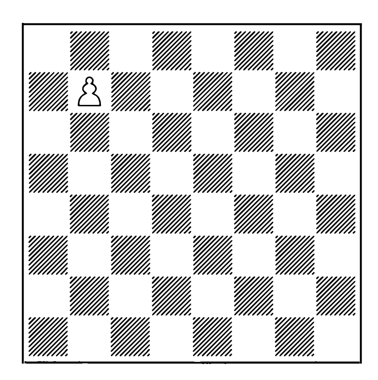
En el diagrama, el peón de e2, situado en su casilla inicial, puede avanzar, en su primer movimiento a e3 ó e4, según desee el jugador. También el peón negro de g7, por la misma razón, puede efectuar el avance de una o dos casillas, en su primer movimiento. El peón de b4, en cambio, sólo puede avanzar a b5.



Capturas del peón

En el diagrama, el peón blanco puede capturar tanto al caballo como al peón contrarios. El peón negro también puede capturar al blanco.
Una importante característica del peón es su capacidad camaleónica para convertirse en pieza, si logra alcanzar, sin ser capturado, la última casilla de la columna en que se encuentra (la octava fila, si el peón es blanco; la primera, si es negro). En tal caso, se dice que el peón ha alcanzado la **casilla de coronación** (o de **promoción**), y el jugador puede solicitar la pieza de su color que desee.





Promoción del peón

peón aislado Es aquel peón que no tiene peones de su color en las columnas contiguas. Es un tipo de peón débil, porque, por definición, sólo puede ser protegido por piezas.

peón atreguado = **peón con caperuza.**

peón central aislado Tema estratégico de importancia capital. Por su influencia sobre el medio juego, el peón central aislado (normalmente, el peón **d**) condiciona las acciones de uno y otro bando. Suele producirse, entre otras, en variantes del Gambito de Dama, y en la Variante Tarrasch de la Defensa Francesa.
En tanto que aislado, es un peón débil, pero contiene una considerable fuerza expansi-

va, que Botvinnik fue el primero en comprender.

Métodos de lucha contra (y con) el peón central aislado.

Contra:

- Impedir el avance del peón, situando una pieza bloqueadora en la casilla delantera.
- Presionar sobre el peón para atar las piezas contrarias a su defensa.
- Buscar la transición al final.

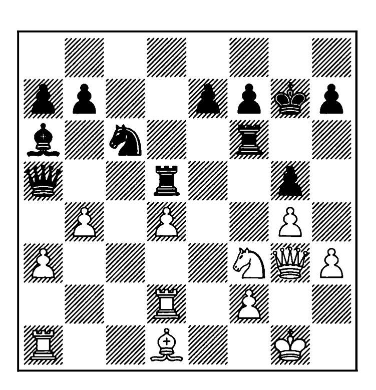
Con:

- Utilizar las casillas que ataca el peón como puesto avanzado.
- Avanzar el peón, incluso sacrificándolo, para dinamizar el juego de piezas.
- Si existe un bloqueador en la casilla delantera, minar el soporte de esa pieza.
- Evitar simplificaciones.

Por estas descripciones puede comprenderse que, según su estilo, los jugadores prefieran una u otra posibilidad (es decir, jugar con o contra el peón central aislado). Así, entre los campeones, los supertécnicos, como Petrosian y Karpov prefieren jugar contra el peón central aislado, mientras que Botvinnik, Kasparov, Tal o Spassky preferían jugar con él y explotar sus posibilidades dinámicas latentes. (Véase un tratamiento más amplio del tema en *EDA2,* páginas 95-101.)

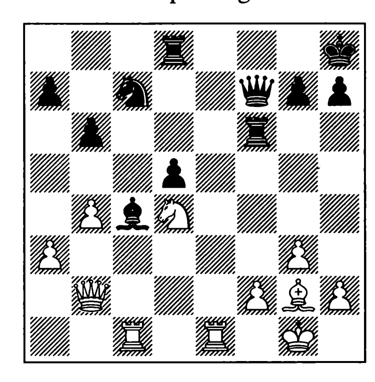
Veamos ejemplos.

Bisguier – Karpov
Olimpiada de Skopje 1972



Las blancas acaban de jugar **26 b4**, iniciando una maniobra para apuntalar el peón **d** en d5. Siguió: **26 ... ♕d8 27 ♗b3 ♘×d4!.** Karpov resuelve sus problemas por medios tácticos. **28 ♖×d4** (28 ♗×d5 ♘×f3+ 29 ♗×f3 ♕×d2, con peón de ventaja y posición dominante) **28 ... ♖×d4 29 ♘×g5 ♖d3 30 ♕h4 h6 31 ♘×f7 ♕d4! 32 ♖e1 ♖×h3! (0-1).** Si 33 ♕×h3, 33 ... ♕×f2+ 34 ♔h1 ♕×e1+, etc.

C. Hansen – Agrest
Malmö-Copenhague 2004

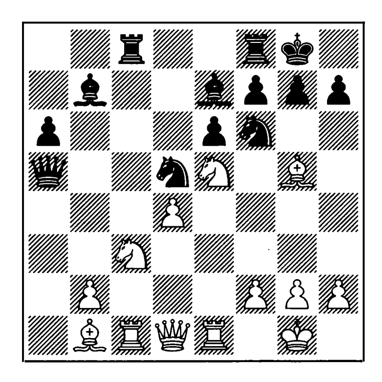


En esta posición se dan cuatro temas estratégicos: además del **peón central aislado, columna abierta, punto fuerte (d4)** y **puesto avanzado.** Las blancas tenían la posibilidad de ocupar un fuerte puesto avanzado para su caballo, con 32 f4!, seguido de ♘f3 y ♘e5. Sin embargo, y aunque el peón de d5 está protegido por cuatro piezas, decidieron asediar el peón aislado, asegurando de paso su dominio de la columna **e.** Siguió: **32 ♖e5,** y después de **32 ... ♘e6 33 ♖ce1 ♘×d4 34 ♕×d4 a5 35 h4 a×b4 36 a×b4 ♖f8 37 f4 h6,** las blancas ganaron el peón de d5 y, finalmente, la partida.

Spassky – Geller
Amsterdam 1956
Torneo de Candidatos

(Ver primer diagrama de la página siguiente.)

Las negras acaban de jugar **17 ... ♘bd5**, en una maniobra típica para bloquear el peón central aislado. Siguió: **18 ♕d3 g6 19 ♕h3 ♕b4?** (19 ... ♘h5?) **20 ♗h6 ♖fd8 21 ♗a2?**



(21 ♘×f7! ♔×f7 22 ♕×e6+ ♔e8 23 ♗g5!, con la amenaza ♗×f6) **21 ... ♖d6 22 ♗g5 ♕×d4 23 ♖cd1 ♘f4 24 ♗×f4 ♕×f4 25 ♖×d6?** (25 ♘×f7! aún salva la partida) **25 ... ♗×d6**, y Geller acabó ganando, en la jugada 42, como consecuencia de los errores de su rival, que pudo haber explotado la fuerza latente en su posición.

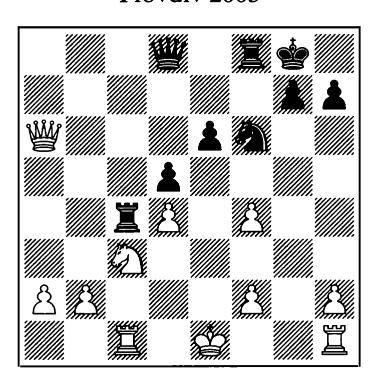
peón con caperuza **= peón con cofia.**

En francés, *pion coiffé* (peinado).
Así llamado, porque se convenía, en partidas con ventaja, que uno de los jugadores debía dar mate al rey contrario con determinado peón, para señalar el cual se le colocaba una arandela de papel.

peón débil

Peón que no puede ser protegido por otros peones. Son débiles, por tanto, los peones aislados y retrasados.

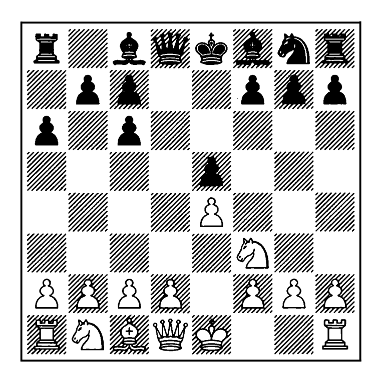
V. Georgiev – Dautov
Plovdiv 2003



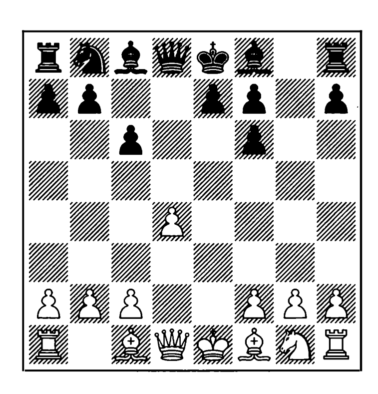
Esta posición, a la que se llegó después de **18 ♕a6**, es rica en "accidentes" estructurales. Por una parte, las blancas tienen una estructura de peones muy deficiente, con sus peones doblados de f2 y f4, y aislados los de d4 y h2. Sin embargo, sus dos peones de ventaja en el flanco de dama (a2 y b2) son pasados y unidos. Por otra parte, la formación de peones negros está dividida en dos islotes (e6+d5, g7+h7), siendo retrasado el peón de e6.

peón doblado

Se trata de un peón situado en la misma columna que otro del mismo color. En realidad, al hablarse de un peón doblado, estamos hablando de **peones doblados**, puesto que siempre hay dos como mínimo.

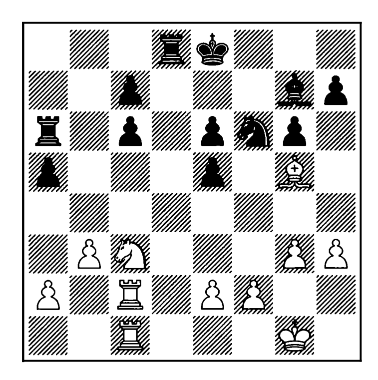


La posición del diagrama se alcanza, en la Apertura Ruy López, después de **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗×c6 d×c6.** Las negras tienen peones doblados en c7 y c6.



Después de **1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 d×e4 4 ♘×e4 ♘f6 5 ♘×f6+ g×f6**, se llega a la posición del diagrama, en la que las negras tienen peones doblados en f7 y f6.

Marin – Shirov
Barcelona 13.8.2000
Campeonato de España por equipos



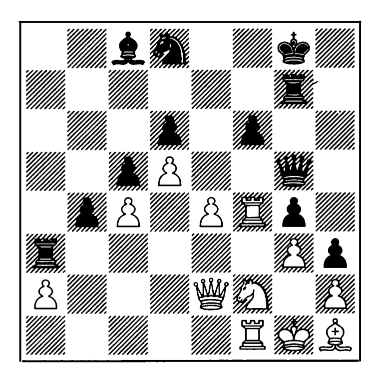
A esta posición se llegó después de **19 ... ♔e8.** A pesar de su peón menos, las blancas tienen ventaja, debido a la pésima estructura negra, con dos pares de peones doblados (c7+c6, e6+e5) y uno aislado. Las torres están dobladas, presionando en la columna semiabierta, y pueden explotar la casilla c5, convirtiéndola en un puesto avanzado para su caballo. Siguió **20 ♘a4 ♔e7 21 ♔g2 ♖d5 22 e3 e4 23 ♗×f6+ ♗×f6 24 ♘c5 ♖b6 25 ♘×e4**, y ganaron en la jugada 57.

peón libre **= peón pasado.**

peón pasado Importante tema estratégico en el medio juego y el final. Se trata de un peón que no tiene peones enemigos en su columna ni en las dos adyacentes, o si éstos existieran, se encuentran avanzados y no pueden frenar su avance.
Peón pasado distante es un peón que se encuentra alejado de la posición de los reyes, o del foco principal de las acciones. Se trata de un factor que puede resultar decisivo en el final.

peón retrasado Es un tipo peculiar de peón débil, que no puede recibir protección de otros peones, aunque existan en columnas contiguas, porque están avanzados. Un tipo muy frecuente en la práctica de peón retrasado se produce, por ejemplo, en las defensas Siciliana (Variante Najdorf) e India de Rey, donde, tras cambios en el centro, el peón negro de **d6** es un peón retrasado, con el agravante de que se encuentra en una columna semiabierta.

Johannessen – Fedorov
Copenhague 2004

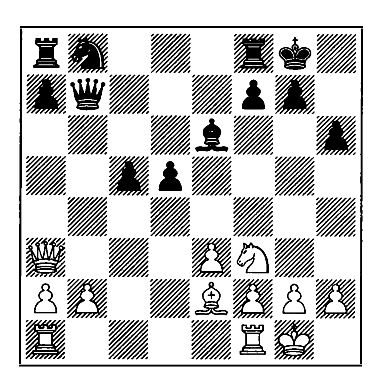


En esta posición, los peones negros de d6 y f6 son retrasados, lo mismo que los peones blancos de c4 y e4. El peón de a2 es un peón aislado.

peones colgantes Así se denomina a un par de peones de columnas vecinas, que han quedado separados del resto de la formación y que están situados en columnas semiabiertas, es decir, que no existen peones contrarios en sus respectivas columnas. Los **peones colgantes** constituyen un importante tema estratégico, porque en muchos casos imprimen carácter a la posición, aunque, por supuesto, pueden ser sólo uno de los factores en juego.
Pueden estar dispuestos en falange (en la misma fila) o uno retrasado con respecto al otro.

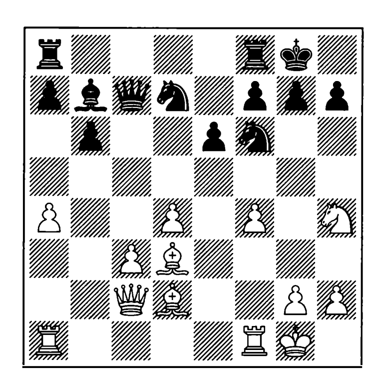
El bando que juega contra los peones colgantes debe tratar de provocar el avance o el cambio de uno de ellos, debilitando así su potencial latente. El bando con los peones colgantes debe procurar explotar ese potencial, con un avance oportuno, incluso sacrificando uno de los peones, para activar el juego conjunto de sus piezas. (Véase *EDA2*, páginas 101-107, para un tratamiento del tema.)

Bertok – Fischer
Interzonal de Estocolmo 1962



En esta posición, son colgantes los peones negros de c5 y d5. Después de **15 ... ♘d7 16 ♘e1 a5 17 ♘d3 c4**, las blancas forzaron, según los cánones, el avance de uno de los peones, con lo que obtienen el punto fuerte de d4. Sin embargo, Fischer explotó la presión que ejerce su peón avanzado de c4 sobre el campo enemigo, y tras **18 ♘f4 ♖fb8**, el dominio de la columna **b**, con la consiguiente presión sobre b2, acabó reportándole ventaja.

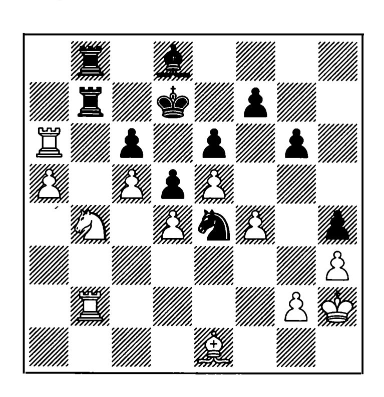
Ivanchuk – Ehlvest
Nueva Delhi 2.12.2000
Campeonato Mundial FIDE
(Ver diagrama siguiente.)
Las blancas acaban de jugar **15 f4**, buscando sus bazas en el flanco de rey, donde tienen buenas perspectivas de ataque. **15 ... ♗d5.** Las negras buscan controlar la casilla c4. **16 ♘f3.** Cambio de planes: hacia el puesto avanzado e5. **16 ... ♗c4 17 ♘e5 ♗×d3 18**



♕×d3 ♖ac8 19 ♖f3 ♘d5. Ocupando, de nuevo, el temático punto fuerte. **20 ♕b5** (20 c4? ♘×e5 21 f×e5 ♕×c4) **20 ... ♖fd8 21 ♖af1 f5 22 ♗e1 ♘×e5 23 f×e5.** Los peones colgantes han desaparecido, pero el de c3 es un peón retrasado y, por tanto, débil. Por otro lado, el caballo es superior al alfil. **23 ... ♕c4 24 ♗h4 ♕×b5 25 a×b5 ♖d7 26 ♖c1 ♖c4.** Obsérvese el bloqueo sistemático del peón de c3. **27 ♗e1 ♘c7 28 h3?** (error, pero de todos modos, si 28 ♖b1, 28 ... ♖d5, y el peón de b5: un triunfo de la estrategia sobre casillas blancas) **28 ... ♖d×d4 (0-1).**

peones pasados y unidos Dos o más peones pasados, situados en columnas contiguas y que pueden protegerse el uno al otro. Suelen ser un factor estratégico determinante.

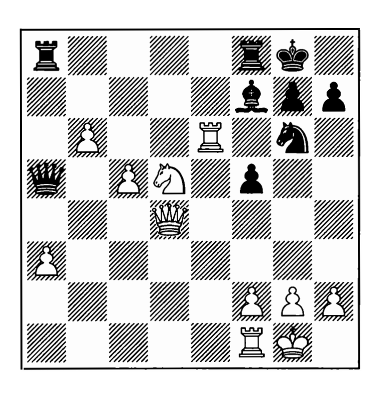
Moreno – Polak
Olimpiada de Estambul 12.11.2000



Las negras acaban de jugar **45 ... ♖bc8.** Las blancas (que tienen un peón de ventaja) realizan ahora un sacrificio posicional de calidad, que les deja con dos peones pasados y unidos: **46 ♖b6! ♗×b6 47 c×b6 c5 48 d×c5 ♘×c5 49 ♗f2 ♖c8 50 ♖c2 ♘a4 51 ♖×c8 ♔×c8 52 ♗d4?!** (52 ♔g1) **52 ... ♔b8 53 ♔g1 ♔a8 54 ♘c6! ♖d7 55 a6 ♘×b6 56 ♗×b6 d4 57 ♘×d4 ♖d5 58 ♔f2 g5 59 ♔f3 g×f4 60 ♔×f4 ♔b8 61 ♔e4 ♔a8 62 ♘f3 (1-0).** Los peones pasados han sido un factor decisivo en la conquista de material.
El siguiente es un caso notorio, en la alta competición, de peones pasados y unidos que arrasan.

Shirov – Yudasin
Olimpiada de Moscú 1994

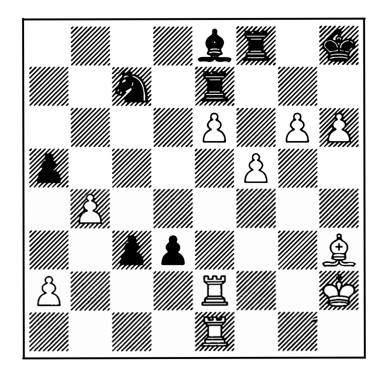
Las blancas han entregado pieza por dos peones (pues el de a3 está prácticamente perdido), y las negras acaban de jugar **25 ... ♗f7.** Los peones de c5 y b6 son pasados y unidos, y están muy avanzados.



26 ♖×g6!? ♗×g6 27 c6 ♖ae8! 28 b7 ♗f7 29 ♘b6 ♗e6 (29 ... ♖e1 30 ♕b4 ♖×f1+ 31 ♔×f1 ♕a6+ 32 ♔g1, con ventaja decisiva) **30 h4 ♕×a3 31 ♖b1 ♖d8?** (apuros de tiempo; mejor era 31 ... ♕a2 32 ♖b4 ♕e2 33 ♕d6, con ventaja blanca) **32 ♕×d8 ♖×d8 33 c7 ♖f8 34 b8♕ f4 35 ♖e1 ♕d6 36 c8♕ (1-0).** También ganaba 36 ♖×e6 (Moiseev).

La posición que sigue debe constituir todo un récord, en cuanto al número de peones pasados y unidos (¡seis en total!).

Korchnoi – Salov
Belgrado 1987



Los cuatro peones blancos del ala de rey no sólo están pasados y unidos, sino que tres de ellos se encuentran ya en la sexta fila, y lo mismo puede decirse de los dos pasados negros. Las últimas jugadas han sido **43 g6 d3.** Siguió: **44 g7+ ♖×g7 45 h×g7+ ♔×g7 46 ♖g1+ ♔f6 47 ♖e3 ♗b5 48 ♖g6+ ♔e7 49 ♖g7+ ♔d6 50 a4 ♘d5 51 e7 ♖e8 52 ♖e6+ ♔c7 53 a×b5 c2 54 ♖c6+ ♔b7 55 f6 d2 56 f7 d1♕ 57 f×e8♕ ♕d2+ 58 ♖g2 ♕f4+ 59 ♖g3+ (1-0).**

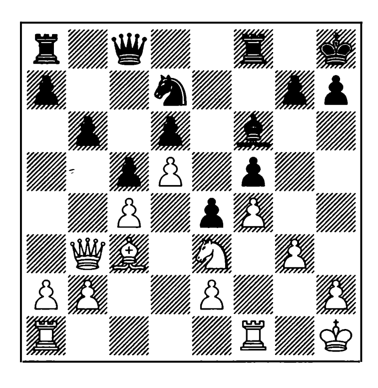
pequeña calidad Tiene la pequeña calidad el jugador que cuenta con pareja de alfiles contra alfil y caballo, o contra pareja de caballos.

pequeño centro Tema estratégico. Es la consecuencia de un cambio de peones en la apertura que deja a un bando (normalmente, las blancas) con un peón avanzado dos casillas y al otro con un peón avanzado sólo una. Por ejemplo: en la Defensa Francesa, después de **1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 d×e4 4 ♘×e4,** las blancas tienen el pequeño centro (peón en d4 vs peón en e6).

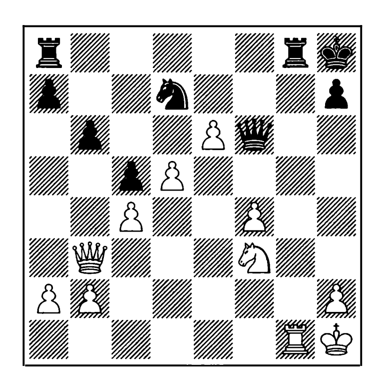
perder por tiempo Uno de los jugadores pierde por tiempo cuando no ha realizado el número de jugadas estipuladas para el control (en ajedrez internacional, 40 jugadas en dos horas o dos horas y media).

perla de Zandvoort Así bautizaron los expertos a la 26.ª partida del match por el Campeonato Mundial de 1935, entre Max Euwe y Alexander Alekhine. (Parece que fue Tartakower, en un artículo de prensa, el autor del calificativo.)

Euwe – Alekhine
Campeonato Mundial 1935 (26.ª)
1 d4 e6 2 c4 f5 3 g3 ♗b4+ 4 ♗d2 ♗e7 5 ♗g2 ♘f6 6 ♘c3 0-0 7 ♘f3 ♘e4 8 0-0 b6 9 ♕c2 ♗b7 10 ♘e5 ♘×c3 11 ♗×c3 ♗×g2 12 ♔×g2 ♕c8 13 d5! d6 14 ♘d3 e5 15 ♔h1 c6 16 ♕b3! ♔h8 17 f4 e4 18 ♘b4! c5 19 ♘c2 ♘d7 20 ♘e3 ♗f6



21 ♘×f5! ♗×c3 22 ♘×d6 ♕b8 23 ♘×e4 ♗f6 24 ♘d2! g5! 25 e4 g×f4 26 g×f4 ♗d4 27 e5 ♕e8 28 e6 ♖g8 29 ♘f3?! (29 e×d7? ♕e2!; 29 ♕h3!) **29 ... ♕g6 30 ♖g1 ♗×g1 31 ♖×g1 ♕f6?** (31 ... ♕f5!)
(Ver diagrama siguiente.)
32 ♘g5! ♖g7 (32 ... h6 33 ♘f7+ ♔h7 34 ♕d3+ ♖g6 35 ♘e5!) **33 e×d7 ♖×d7 34 ♕e3 ♖e7 35 ♘e6 ♖f8 36 ♕e5 ♕×e5 37 f×e5 ♖f5 38 ♖e1?!** (38 ♖g5!) **38 ... h6?!** (38 ... ♖×e6!) **39 ♘d8 ♖f2 40 e6 ♖d2 41 ♘c6 ♖e8 42 e7 b5 43 ♘d8 ♔g7 44 ♘b7 ♔f6**



45 ♖e6+ ♔g5 46 ♘d6 ♖×e7 47 ♘e4+ (1-0). Con esta victoria, y a falta de cuatro partidas para el final, Euwe se situaba con dos puntos de ventaja en el marcador.

perros (En desuso). Así, en plural, se conocía antiguamente a las piezas del ajedrez.

pichón Término despectivo, con que los jugadores curtidos suelen referirse a los inexpertos. También se utilizan otros como *membrillo* y *castaña*, que a menudo revelan, en quien los pronuncia, inseguridad o un deseo por afirmarse. Pero no hay que buscarle tres pies al gato, porque en la jerga de los jugadores existe una familiaridad irreverente, que no tiene por qué ser sometida al juicio sumarísimo de lo “políticamente correcto”.
En última instancia, todo jugador es un *pichón* respecto a otro superior a él, por ejemplo, cualquier gran maestro de 2600 Elo, en relación con Kasparov o Anand.

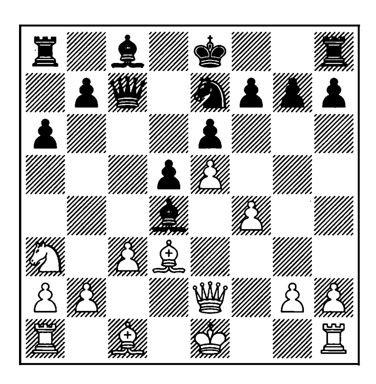
pieza centralizada Tema estratégico y táctico. Es sabido que desde una posición central las piezas alcanzan su máxima actividad y funcionalidad. El caso comparativo extremo es el de una pieza centralizada en comparación con otra situada en la banda, restringida en sus movimientos. De ahí la conveniencia, en general, de centralizar las piezas.

pieza *colgada* Se dice de una pieza que, estando atacada, ha quedado indefensa, normalmente por omisión.
También sucede que en una combinación o una secuencia táctica una pieza quede *colgada* en una de las variantes, por alguna posibilidad que se le ha escapado en sus cálculos al jugador.

pieza *desesperada* Pieza atacada o perdida que trata de infligir el máximo daño posible al rival, lo que a veces genera una secuencia de capturas sucesivas.

pieza encerrada Se trata de una pieza que se encuentra en campo contrario y no dispone de casillas de salida o escape. Normalmente, acaba perdiéndose, por lo que suele constituir un factor decisivo.

Nezhmetdinov – Konstantinov
Rostov 1936



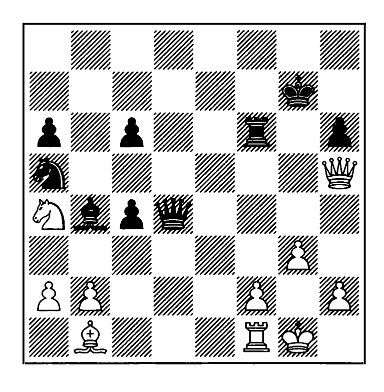
Las blancas acaban de jugar **11 c3**, planteando una trampa. **11 ... ♗×c3+? 12 b×c3 ♕×c3+ 13 ♕d2 ♕×a1 14 ♗b1!.** Protege a2 y cubre d4. No hay forma de impedir 15 ♗b2, ganando la dama.

pieza indefensa Pieza que no tiene protección de ninguna otra pieza (o peón) de su color y susceptible, por tanto, de ganarse o convertirse en objetivo de alguna combinación. Motivo táctico.

pieza peor situada En los noventa, Mark Dvoretsky y otros entrenadores rusos, formularon un curioso principio pragmático: si en un momento dado de la partida, no se le ocurre ninguna forma concreta de mejorar su posición, piense en cuál de sus piezas es la *peor situada* y trate de mejorarla. De esa forma, su posición general habrá mejorado considerablemente.

pieza problemática Término que puede englobar a las piezas "accidentadas" (indefensas, encerradas, pasivas, extraviadas). Aún no ha sido tratado en la literatura especializada como un tema independiente.
En la siguiente posición, por ejemplo, las blancas explotan el hecho de que el caballo negro se encuentra fuera de juego.

Gelfand – Topalov
Dos Hermanas 1994



39 ♘c3! b×c3 40 b×c3 ♕×c3 41 ♖d1 ♕f3 42 ♖d7+ ♔f8 (42 ... ♔h8 43 ♖h7+ ♔g8 44 ♕e8+ ♖f8 45 ♕g6++) **43 ♖d8+ ♔g7 44 ♖d7+ ♔f8 45 ♕c5+ ♔g8 46 ♗h7+ ♔h8 47 ♕a7 ♖f8** (47 ... ♘b7 48 ♗e4!) **48 ♗c2 (1-0).** Si 48 ... ♕c3, 49 ♖d8!. El caballo de a5 fue un factor decisivo, aunque también la posición expuesta del rey negro.

pieza tocada Expresión inequívoca que resume uno de los principios reglamen-

tarios esenciales del ajedrez, "pieza tocada, pieza jugada", según el cual el jugador que toque una pieza queda obligado a jugarla. Es difícil saber por qué esta sana costumbre es sistemáticamente ignorada en el ajedrez amistoso o de café, pasando por antipático legalista aquel a quien se le ocurra imponerla.

piezas Conjunto de todas las figuras que participan en el juego, del que suele excluirse al peón, si bien, hablando en general, al decir *las piezas del ajedrez* se incluye tácitamente a los peones.
Al comienzo de la partida, cada bando cuenta con 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones.
Son expresiones habituales *las piezas blancas* y *las piezas negras.*

piezas ligeras **= piezas menores.**

piezas mayores Dama y torres.

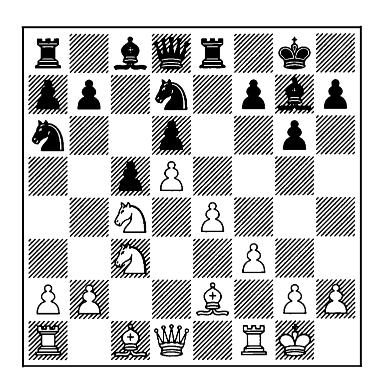
piezas menores Alfiles y caballos.

piezas pesadas **= piezas mayores.**

piezas Staunton Modelo de piezas que se emplean universalmente en la competición. Fueron diseñadas por Nathaniel Cook, en 1835, quien consiguió el permiso de Howard Staunton para utilizar su nombre. Su elegante diseño y el uso generalizado harán difícil desplazar la imagen de estas piezas de los torneos.

ping-pong **=** ***Blitz*****, ajedrez relámpago.**

pirueta de Nimzovich Debe quedar claro que Nimzovich no hacía piruetas ante el tablero, sino que las hacía con sus piezas. Esta figura consiste en el traslado del caballo rey blanco desde f3 a c4, vía d2, en la Defensa Benoni.
Una de las líneas teóricas en que se produce es, por ejemplo, la siguiente: **1 d4 ♘f6 2 c4 c5 3 d5 e6 4 ♘c3 e×d5 5 c×d5 d6 6 e4 g6 7 ♘f3 ♗g7 8 ♗e2 0-0 9 0-0 ♖e8 10 ♘d2 ♘a6 11 f3 ♘d7 12 ♘c4**



plan El proyecto que el jugador traza acerca de las acciones que debe emprender para lograr sus objetivos. Para ello, procede a una evaluación o dictamen de la posición, que le permitirá actuar de forma consecuente. Esa evaluación debe tener en cuenta los **factores estáticos** (estructura de peones, balance de material, situación de los reyes, espacio) y los **factores dinámicos** (desarrollo, iniciativa, actividad de piezas) que intervienen en la posición, junto con un análisis y cálculo de las jugadas concretas que servirán para implementarlo.
Puesto que supone un proyecto a medio o largo plazo, el plan es de fundamental importancia estratégica, pero dado que la partida de ajedrez es un proceso dinámico de lucha, las valoraciones deben someterse a continua revisión, para proceder a las oportunas revisiones o rectificaciones que pueden ser necesarias.
Enmanuel Lasker (campeón mundial entre 1894 y 1921) definió este concepto de forma algo extraña, en su *Manual de ajedrez*: "El pensamiento que da vida a una combinación se denomina idea, y el que se oculta tras el juego posicional, plan. La idea tiene un aspecto sorprendente, que cambia de golpe la situación; por su parte,

el plan posee una amplitud y profundidad notables, y, por medio de una preparación lenta y metódica, configura la posición." (...) La razón por la que un plan (según Steinitz) no tiene en principio existencia estriba en que su existencia simplemente se postula, y hacer semejante aserto requiere la audacia de un genio. Porque este aserto implica que la posición del tablero debe mostrar un signo, un momento característico, que nos indica el plan a seguir, sustrayéndonos así a la necesidad de buscar a través de una inmensa selva de variantes. No es suficiente, por supuesto, postular la existencia de semejantes signos: tienen que señalarse y demostrarse verdaderos. (...). Este principio fundamental y universal (de Steinitz) puede expresarse brevemente como sigue: la base de un plan magistral es siempre una **evaluación**."
El gran pensador de la estrategia, Aaron Nimzovich, alude en *Mi sistema* a la planificación: "La regla es establecer un objetivo (...). Por ir a la deriva, sin rumbo de uno a otro lado, se expone uno al fracaso estratégico."

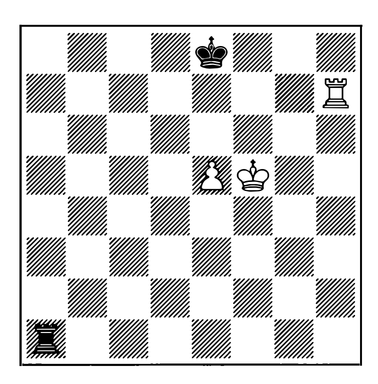
planilla Formulario específico en el que se anota el desarrollo de la partida. En el ajedrez de competición, cada jugador debe rellenar una planilla, consignando fecha, nombre y apellido de los jugadores, torneo y resultado final, además, naturalmente, de todas las jugadas con su número de orden, en la casilla al efecto. Muchas planillas incluyen un diagrama con el tablero vacío, con el fin de que los jugadores señalen la posición (en su caso), en el momento de aplazar la partida. Una copia de la planilla debe entregarse al árbitro del torneo.
En la planilla los jugadores suelen realizar las anotaciones más variadas: marcadas cada cierto número de jugadas (para dividir el tiempo y tener una visión inmediata), el tiempo consumido en cada jugada (o sólo en algunas, que consideran críticas), dibujos varios: todo ello conforma un variado rompecabezas de fetichismo técnico y psicológico.

play-off **= desempate.** Pero ante el tablero, no a base de sistemas de puntuación. Un *play-off* suele establecerse a dos partidas o más entre los jugadores empatados, sobre todo cuando la competición es por sistema eliminatorio.

posición La disposición general en el tablero, y en un momento dado, de las piezas de uno y otro bando.
Al comentar una partida, nos referimos a la **posición blanca** (o **de las blancas**) y a la **posición negra** (o **de las negras**), limitándonos a examinar o analizar los aspectos fuertes y débiles de la misma.

posición de Philidor Se trata de una posición importante para la teoría de los finales de torre, en la que las blancas parecen tener una importante superioridad posicional, con su torre en séptima y el rey apoyando su peón de ventaja.

Philidor
Final compuesto (1747)



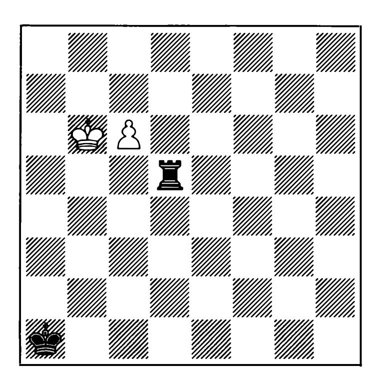
Juegan negras

A pesar de tener su rey confinado en la banda, las negras disponen de un eficaz método defensivo: **1 ... ♖a6!.** La torre impide

que el rey suba a la sexta fila, provocando así el avance del peón, momento en que regresará a la primera fila para jaquear a distancia sobre las columnas. **2 ♖b7 ♖c6 3 ♖a7 ♖b6.** Jugadas de espera. Si quieren progresar, las blancas deberán avanzar el peón. **4 e6.** Amenazan 5 ♔f6. **4 ... ♖b1!.** El rey blanco no podrá refugiarse de los jaques verticales de la torre. Tablas.

posición de Saavedra Así se conoce a una posición de peón en séptima contra torre, compuesta por el monje español Fernando Saavedra (1847-1922).

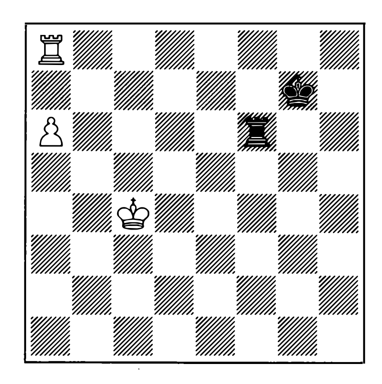
F. Saavedra
1895



Juegan blancas y ganan

1 c7 ♖d6+ 2 ♔b5. Si el rey ataca a la torre, con 2 ♔c5, entonces 2 ... ♖d1, y a la coronación sigue 3 ... ♖c1+ y captura. Por lo tanto, el rey blanco no puede pasar a la columna **c. 2 ... ♖d5+ 3 ♔b4 ♖d4+ 4 ♔b3 ♖d3+ 5 ♔c2 ♖d4.** Último recurso: si ahora 6 c8♕, la réplica 6 ... ♖c4+! 7 ♕×c4, fuerza las tablas por ahogado. **6 c8♖! ♖a4.** Única para evitar el mate 7 ♖a8++. **7 ♔b3!.** Ataque doble decisivo: amenaza mate en c1 y la torre negra.
Esta posición ha influido a muchos compositores modernos de estudios, como Lommer y Liburkin.

posición de Vancura Es una importante posición para la teoría de los finales de torre, con un peón de banda.



Juegan blancas

Los elementos característicos de la posición de Vancura son: 1) El peón es de banda y se encuentra en sexta; 2) la torre del bando fuerte está situada por delante del peón; 3) el rey defensor está situado en g7 ó h7 (si el peón ocupase la casilla h6, entonces las correspondientes simétricas, es decir, a7 ó b7). **1 ♔b5 ♖f5+.** Las negras deben impedir que el rey blanco proteja su peón, lo que liberaría a la torre fuerte. **2 ♔c6 ♖f6+ 3 ♔d5 ♖b6 4 ♔e5 ♖c6.** Cuando el rey no protege al peón, los jaques no son esenciales. Pero sí es importante que la torre defensora mantenga atacado el peón. Un error sería 4 ... ♖f6?, por 5 ♖g8+ ♔×g8 6 ♔×f6. **5 ♖a7+.** Si 5 a7, 5 ... ♖a6, y el rey negro oscila entre g7 y h7, con tablas. Si en esta posición, las blancas jugasen, por ejemplo, 6 ♔d5, sería un grave error 6 ... ♔f7?, porque entonces 7 ♖h8! gana, ya que si 7 ... ♖×a7, sigue 8 ♖h7+ y 9 ♖×a7. **5 ... ♔g6.** Las blancas no pueden progresar. Tablas.

post mortem Análisis que se realiza inmediatamente después de finalizada la partida, de modo conjunto por los dos jugadores.

Premios de Belleza Los *premios de belleza* (o brillantez) parecen haber sido instituidos, o convocados por primera vez, en el torneo de Nueva York de 1876, siendo el primer premio internacional el concedido durante el Torneo de Hastings 1895, a la partida **Steinitz – Von Bardeleben** (véase *Inmortal* **de Steinitz**).

presión Ataque concreto, de tipo posicional, sobre una casilla, una línea o un sector, no necesariamente sistemático. Así, se suele decir "presión sobre la columna **d**", "presión sobre la casilla d6", etc.

prietos Así se llamaba, antiguamente, a las piezas negras.

principio Norma o regla de juego, recomendación técnica cuyo valor y utilidad han sido contrastados por la práctica magistral. Los principios son orientaciones o referencias que deben seguirse, en general, pero que el jugador inquieto siempre debe estar dispuesto a cuestionar, no sólo porque los principios contienen numerosas excepciones, sino también porque no son aplicables a todas las situaciones, ya que la complejidad del ajedrez actual exige un examen concreto de la posición, en cada caso. Conviene conocer los principios por si pueden sernos herramientas útiles, pero en su aplicación debe guiarse el jugador sólo por su criterio. Según algunos grandes maestros, "en el ajedrez deben buscarse siempre las excepciones".

principio de ataque El estudio global del ajedrez, emprendido por Steinitz, tenía, entre otros proyectos, el de poner freno a los ataques desaforados de la época. Según él, "sólo tras perturbar el equilibrio de la posición, de modo que un jugador obtenga una ventaja no compensada, puede este jugador atacar con intención de ganar". Y no sólo puede hacerlo, sino que "debe atacar, so pena de perder la ventaja adquirida". Lasker, en su *Manual de Ajedrez*, explicó lo que debía considerarse *principio de ataque:* "...buscar el modo de transformar la ventaja, si se posee, en algo concreto: creer en la existencia de ese medio, y descubrirlo; y si se ha buscado en vano cien veces, continuar buscándolo."

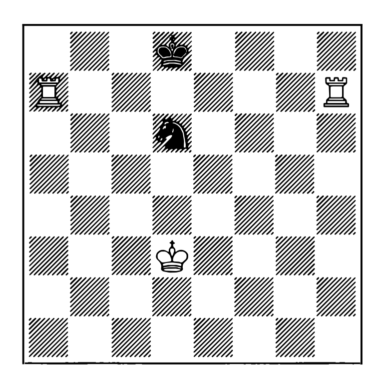
principio de defensa "Steinitz también enunció un principio de defensa: el que está en desventaja debe estar dispuesto a defenderse, debe estar dispuesto a hacer una concesión. Mas su norma debe ser el **principio de economía**, de ahí se deduce que debe buscar hacer la mínima concesión posible (...). En eso consiste el mandamiento ético del defensor." (Lasker, *Manual de ajedrez.*)

principio de economía (en defensa) Este principio fue formulado por Steinitz y divulgado por sus seguidores Tarrasch y Lasker.
En esencia, el principio de economía defensiva radica no sólo en su vertiente material, dictada por el sentido común, a saber: un peón no debería ser (como caso extremo) defendido por la dama, así como que cualquier amenaza debe procurar neutralizarse del modo más económico posible. El otro aspecto del principio es procurar que las concesiones posicionales sean lo más ligeras posibles.

problema Posición compuesta en la que debe darse mate en un número de jugadas determinado. Para que el problema sea correcto, la posición reflejada debe poder producirse de forma reglamentaria. Sin embargo, en la mayoría de los casos los problemas compuestos suelen proponer posiciones abigarradas y pintorescas, casi imposibles de producirse en una partida normal.
Términos básicos de la problemística:
Análisis retrógrado. "Hay que utilizar el

análisis retrógrado cuando es preciso saber cómo se ha obtenido la posición reflejada en el diagrama (si se ha llevado a cabo o no un enroque, si la captura al paso ha sido reglamentaria, etc.). Por tanto, se analizan las jugadas anteriores a la aparición de la posición hasta que se obtiene la prueba deseada." (Harry Golombek.)
Clave. Primera jugada de las blancas en un problema de mate directo. Todo problema correcto, salvo excepciones, tiene una sola clave.
Defensa. Jugada negra en respuesta a la clave.
De mate directo. Las blancas dan mate a las negras en un número determinado de jugadas, sea cual sea la defensa. Estos problemas también se llaman *ortodoxos.*
Dual. Se produce un dual cuando las blancas tienen la posibilidad de elegir continuación o mate.
"Debe tratarse, en lo posible, de evitar los duales, es decir, que a cada jugada de las negras, sólo pueda darse el mate de una sola manera." (Arnoldo Ellerman, célebre problemista.)
Ensayo. Es una primera jugada que casi resuelve un problema de mate directo, pero que falla ante determinada respuesta de las negras.
Heterodoxo. Entre los problemas de tipo heterodoxo se encuentran los de *automate, mate de ayuda, mate reflejo, trabajo de construcción* y *problemas de fantasía.*
Automate. Las blancas juegan y obligan a las negras a dar mate en *n* jugadas.
Mate de ayuda. Problema en que blancas y negras colaboran para producir el mate al rey negro.
Mate reflejo. Es un problema de automate en el que ambos bandos están obligados a dar mate si les es posible.
Trabajo de construcción. Es un problema en el que el compositor busca el máximo de jugadas de cierto tipo, como mates, jaques, ahogados, etc.
Problema de fantasía. Composición en la que no se produce un mate directo.
Juego aparente. Posibilidades de mate en la posición inicial.
Meredith. Problema con un mínimo de ocho piezas y un máximo de doce.
Miniatura. Problema desarrollado con un máximo de siete piezas.
Sintético. Problema en que se indica la solución, para que el solucionista reconstruya la posición inicial.
Solución. Todo el conjunto del juego.
Solución alternativa. Si existe más de una solución, el problema es incorrecto. Por lo tanto, una solución alternativa es aquélla no prevista por el compositor.
Tema. Idea central o contenido estratégico de un problema.
Variante. Las distintas defensas negras y los correspondientes mates integran las variantes.

Bonus Socius c. 1300

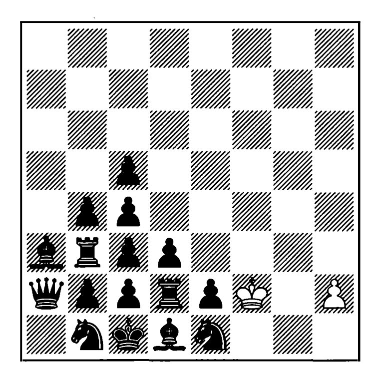


Mate en dos

Este recopilador anónimo utilizó problemas árabes y es la primera fuente que contiene composiciones con una mínima sutileza. Los *ensayos* 1 ♔c2? ó 1 ♔e2? fallan, por 1 ... ♘f7, y no hay mate en dos.
1 ♖hg7!, y mate a la siguiente con ♖g8 ó ♖a8. Tampoco servía 1 ♖ag7?, por 1 ... ♘f7.
El siguiente es un problema de mate direc-

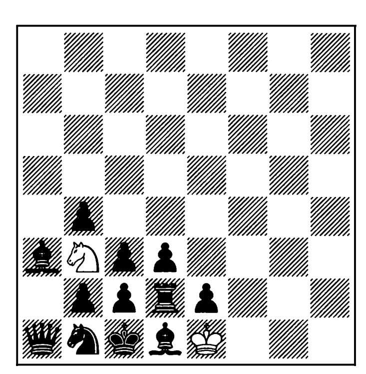
to, pero que tiene un ingrediente de fantasía. Su autor es el rey del problema largo.

Otto Titusz Blathy
Chess Amateur, 1922



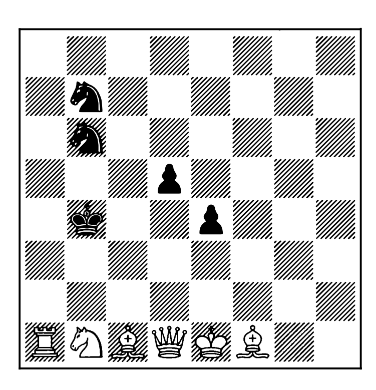
Mate en 16

1 ♔×e1 ♕a1 2 h3!! ♕a2 3 h4 ♕a1. Las negras sólo pueden bascular con su dama entre a1 y a2. **4 h5 ♕a2 5 h6 ♕a1 6 h7 ♕a2 7 h8♘!! ♕a1 8 ♘g6 ♕a2 9 ♘f4 ♕a1 10 ♘e6 ♕a2 11 ♘×c5 ♕a1 12 ♘e4 ♕a2 13 ♘d6 ♕a1 14 ♘×c4** (eliminando el último obstáculo: el peón que defendía la torre de b3) **14 ... ♕a2 15 ♘a5 ♕a1 16 ♘×b3++.**



A la luz de la solución, podemos ver que la jugada **2 h3** era necesaria para ganar (o perder) el tiempo de forma tal que la secuencia de jugadas le permita al caballo blanco atacar a la torre de b3, en el momento preciso en que la dama negra debe situarse en a1.

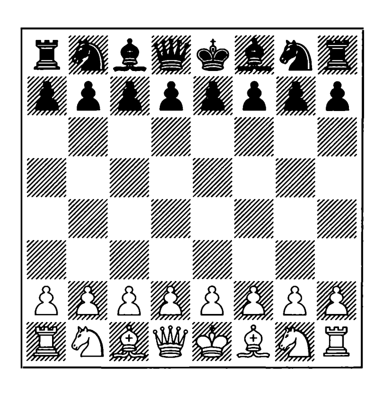
B. Harley
Observer, 1926



Mate en dos

La belleza de este problema Meredith se percibe ya en la disposición inicial de las piezas blancas, todas en sus casillas iniciales. El brusco jaque 1 ♗a3+ sólo da mate en tres: 1 ... ♔a5 2 ♗c5+ ♘a4 3 ♖×a4++ (3 ♕×a4++). Se resuelve así: **1 ♖a5!!.** La torre es la primera pieza en "activarse". Ahora, si 1 ... ♘×a5 (ocupando la casilla de escape), 2 ♗a3++. Un bonito mate, con las tres piezas lineales dominando dos casillas cada una, y el caballo la séptima. Si 1 ... ♔×a5, 2 ♗d2++ (el alfil se desarrolla con mate: los *alfiles Harrwitz*). Si 1 ... ♘c4, 2 ♕a4++.

O. Kaila



Mate en cinco

Las blancas juegan y dan un mate ayudado, con su torre de a1.
Solución: **1 a3 e5 2 ♘c3 ♗×a3 3 ♘e4 ♗f8 4 ♖a5 ♔e7 5♖×e5++.**

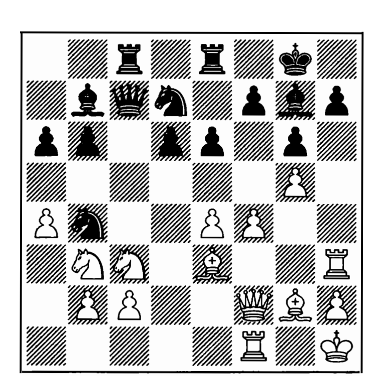
problema inverso Se trata de un tipo de problema que tiene por enunciado *las blancas juegan y se hacen dar mate en x jugadas.*

problema simbólico Problema en el que las piezas están dispuestas de tal manera que reflejan una letra o una figura, generalmente en homenaje a alguien.

profilaxis Concepto introducido por Nimzovich que supera la categoría de figura estratégica, pues casi es una filosofía de juego.
La profilaxis puede referirse a concretas maniobras preventivas, pero puede también constituir todo un concepto general en la partida. Está integrada por jugadas de **superprotección** (o **sobredefensa**) y **bloqueo**, entre otras.
Un ejemplo de la práctica moderna.

Karpov – Kasparov
Moscú 9.11.1985
Campeonato Mundial (24.ª)

Esta partida tenía una importancia vital, pues Karpov necesitaba ganar para conservar el título.

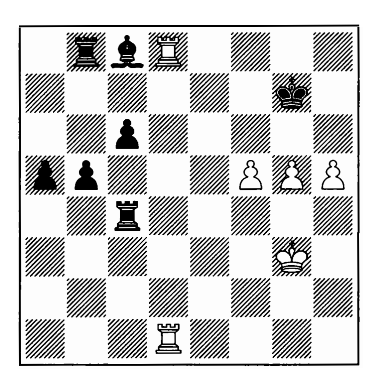


23 ... ♖e7!. El verdadero punto débil es f7, y con esta fuerte jugada profiláctica ("la más difícil de la partida", según Kasparov), las negras lo refuerzan e invalidan la ruptura f4-f5. La jugada tiene otras dos virtudes: 1) en relación con ...♖f8, es más activa, y reserva la casilla f8 para el caballo, si las blancas deciden atacar h7; 2) prepara un contraataque. **24 ♔g1.** Si 24 f5, 24 ... e×f5 25 e×f5 ♗×g2+ 26 ♕×g2 (26 ♔×g2? ♗×c3 27 b×c3 ♕×c3) 26 … g×f5 (Kasparov). **24 ... ♖ce8!.** Una jugada aparentemente absurda, al situar una torre en una columna cerrada, pero encaja en la denominación de Nimzovich "misteriosa jugada de la torre", y también responde a fines profilácticos, porque disuade a las blancas de f4-f5. **25 ♖d1 f5!.** Iniciando un contraataque. Tras una tensa lucha, las negras se impusieron en la jugada 42, y Kasparov se proclamó campeón del mundo.

programas de juego Los programas para ordenador han alcanzado actualmente un nivel de gran categoría, pudiendo perfectamente codearse con los mejores del mundo, sobre todo en partidas de *Blitz* y rápidas.
A principios de la década de los noventa, algunos programas demostraron ser ya temibles, hasta para los mejores.
En 1993, la campeona mundial de 1992, *ChessMachine* encabezaba el *ranking* mundial de programas comerciales, con 2322 Elo, seguida de *MChess* (2292) y *Chess Genius* (2288), pero la fuerza de juego de estos programas era ya más que considerable, sobre todo en partidas relámpago y rápidas. Veamos un ejemplo de ello:

Nunn – ChessMachine
Maastricht 1993 (30 minutos/jugador)
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘f6 3 ♘c3 ♘c6 4 ♗b5 ♗b4 5 d3 d6 6 0-0 0-0 7 ♗g5 ♗×c3 8 b×c3 h6 9 ♗h4 ♕e7 10 ♖e1 ♘d8 11 d4 ♘e6 12 d×e5 d×e5 13 ♘×e5 ♕c5 14 ♗×f6 ♕×b5 15 a4

♕a5 16 ♘g4 g×f6? (16 ... h5) **17 e5! ♕×c3 18 ♘×h6+ ♔h7 19 ♘g4 f×e5 20 ♘f6+ ♔g7 21 ♘e4 ♕c6 22 ♕g4+ ♔h8 23 ♕h4+ ♔g8 24 ♘f6+ ♔g7 25 ♘h5+?** (25 ♖e4!) **25 ... ♔g6 26 ♕f6+ ♔h7 27 ♖×e5 ♖g8 28 ♕×f7+ ♔h8 29 ♕f6+?** (29 ♘g3) **29 ... ♘g7 30 ♕h4+ ♘f5** (forzando el cambio de damas, con ventaja decisiva de las negras) **31 ♕f6+ ♕×f6 32 ♘×f6 ♖g6?** (32 ... ♖f8!) **33 ♖e8+ ♔g7 34 ♘d5 ♘h4 35 g3 ♘f3+ 36 ♔h1 c6 37 ♘c7 ♖h6 38 h4 ♖b8 39 ♔g2 ♘d4 40 ♖d1 ♘e6 41 ♘×e6+ ♖×e6 42 ♖ed8 ♖e4 43 f3 ♖×a4 44 g4 ♖f4 45 h5 ♖c4 46 g5 ♖×c2+ 47 ♔g3 ♖c5 48 f4 ♖c3+ 49 ♔f2** (49 ♔h4?? ♖h3++) **49 ... ♖c4 50 ♔g3 a5?** (era preferible aferrarse al perpetuo, pues ahora las negras quedan en posición perdida) **51 f5 b5?** (51 ... ♖c3+)



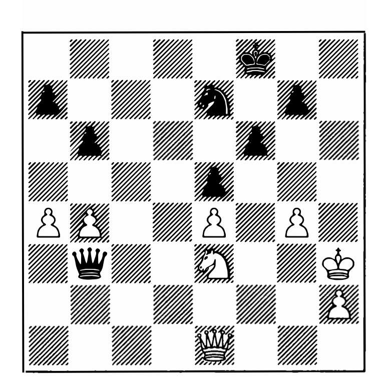
52 h6+ ♔h7 53 ♖h1 (Nunn: "Aquí se ganaba con 53 g6+! ♔×h6 54 ♖h1+ ♔g7 55 ♖h7+ ♔f6 56 ♖f7+ ♔e5 57 g7, y el peón corona". Pero es mejor 54 ... ♔g5! 55 g7 ♖g4+ 56 ♔f3 ♔×f5 57 g8♕ ♖×g8 58 ♖×g8, y las blancas no pueden ganar) **53 ... ♖c3+ 54 ♔f4 ♖c4+ 55 ♔e3 ♖c3+ 56 ♔f4 ♖c4+ 57 ♔e3 ♖c3+**, y se acordaron las tablas, con Nunn en graves apuros de reloj.

Una partida muy "accidentada", a la manera humana, pero la máquina demostró versatilidad de recursos, y no olvidemos el limitado tiempo de juego.

En el torneo a cinco minutos de Munich (19-20.5.1994) *Fritz3*, compitiendo con 17 grandes maestros, finalizó empatado en el primer puesto con Kasparov, venciendo a éste en su partida.

Fue muy sonada la eliminación de Gari Kasparov, a cargo de *Genius*, en el torneo Intel de Londres. El programa eliminó al campeón en la primera ronda, ganándole la primera partida, con tablas en la segunda.

Kasparov – *Genius 2*
Londres 1994, *Grand Prix Intel* (2)
1 c4 c6 2 d4 d5 3 ♘f3 ♘f6 4 ♕c2 d×c4 5 ♕×c4 ♗f5 6 ♘c3 ♘bd7 7 g3 e6 8 ♗g2 ♗e7 9 0-0 0-0 10 e3 ♘e4 11 ♕e2 ♕b6 12 ♖d1 ♖ad8 13 ♘e1 ♘df6 14 ♘×e4?! (14 f3) **14 ... ♘×e4 15 f3 ♘d6 16 a4 ♕b3 17 e4 ♗g6 18 ♖d3 ♕b4 19 b3 ♘c8 20 ♘c2 ♕b6 21 ♗f4 c5! 22 ♗e3 c×d4 23 ♘×d4 ♗c5! 24 ♖ad1 e5! 25 ♘c2 ♖×d3 26 ♕×d3 ♘e7 27 b4 ♗×e3+ 28 ♕×e3 ♖d8! 29 ♖×d8+ ♕×d8 30 ♗f1 b6 31 ♕c3 f6 32 ♗c4+ ♗f7 33 ♘e3 ♕d4 34 ♗×f7+ ♔×f7 35 ♕b3+?** (35 ♕×d4 e×d4 36 ♘c2 d3 37 ♘e3 ♘c6 38 b5 ♘a5 39 ♔f2) **35 ... ♔f8 36 ♔g2 ♕d2+ 37 ♔h3 ♕e2 38 ♘g2 h5 39 ♕e3 ♕c4 40 ♕d2 ♕e6+! 41 g4 h×g4+ 42 f×g4 ♕c4 43 ♕e1 ♕b3+ 44 ♘e3**



44 ... ♕d3! 45 ♔g3 ♕×e4 46 ♕d2 ♕f4+ 47 ♔g2 ♕d4 48 ♕×d4 e×d4 49 ♘c4 ♘c6 50 b5 ♘e5 51 ♘d6 d3! 52 ♔f2 ♘×g4+ 53 ♔e1 ♘×h2 54 ♔d2 ♘f3+ 55 ♔×d3 ♔e7! 56 ♘f5+ (56 ♘c8+? ♔d7 57 ♘×a7 ♘e5+ 58 ♔d4 ♔c7 59 ♔d5 ♔b7 60 ♘c6 ♘×c6 61

b×c6+ ♔c7) **56 ... ♔f7 57 ♔e4 ♘d2+ 58 ♔d5 g5 59 ♘d6+ ♔g6 60 ♔d4 ♘b3+ (0-1).** Si 61 ♔d5, 61 ... ♘c5 62 a5 g4.

Cuando la década y el siglo finalizaban, la fuerza de juego de los programas era ya poderosísima. En 1999, por ejemplo, *Junior* empató un match (2-2) con el equipo nacional de Israel (Alterman, Psajis, Kosashvili y Avrukh), con +1 =2 –1. Kosashvili fue el único capaz de vencerle, y Avrukh sería el derrotado por el *ingenio.* Este match precisamente le haría declarar a Kasparov: "La verdad es que no importa lo buena que sea la posición después de la apertura, no importan los errores posicionales que haya podido cometer la computadora en un inusual orden de jugadas: el destino de la partida se decidirá, la mayoría de las veces, en las complicaciones tácticas. Parece estar muy claro ahora que el factor táctico juega en la partida un papel mucho más importante de lo que antes creíamos."

Poco después, el 10 de mayo, Gelfand perdía, en Tel Aviv, un match con el mismo programa, *Deep Junior* (aunque operando sobre un procesador más potente) a doble partida (0,5-1,5).

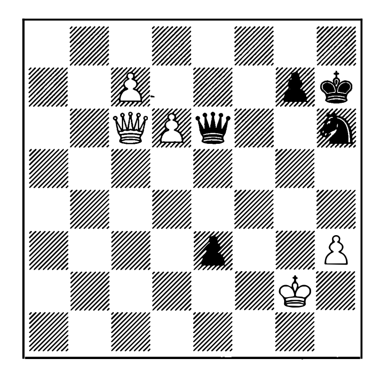
El mismo año Anand tuvo serias dificultades para imponerse a *Fritz 6*, en el match *Hombre vs Máquina*, patrocinado por Siemens. De las cuatro partidas, tres finalizaron en tablas, y sólo la tercera tuvo definición.

Fritz 6 **– Anand**
Fancfort 4.7.1999
Tercera partida (5 minutos/jugador)
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 e×d4 4 ♗c4 ♗c5 5 c3 ♘f6 6 c×d4 ♗b4+ 7 ♘c3 ♘×e4 8 0-0 ♗×c3 9 d5 ♘e5 10 b×c3 ♘×c4 11 ♕d4 0-0 12 ♕×e4 ♘d6 13 ♕d3 b6 14 ♗a3 ♕f6 15 ♕d4 ♕×d4 16 ♘×d4 ♗b7 17 ♗×d6 c×d6 18 ♘f5 g6 19 ♘×d6 ♗×d5 20 ♖fe1 ♗e6 21 f4 a6 22 a4 ♖a7 23 ♖eb1 ♖b3 24 a5 b5 25 c4 b4 26 ♖a4 b3 27 ♖a3 ♖c7 28 ♖a×b3 ♖×b3 29 ♖×b3 ♖c5 30 ♘b7 ♖×c4 31 ♖b6 ♖c2 32 ♘d6 ♔f8 33 ♖×a6 ♗d5 34 g3 ♖g2+ 35 ♔f1 ♖×h2 36 ♖a7 ♗c6 37 ♘c8 ♖g2 38 ♘b6 ♖×g3 39 ♘×d7+ ♗×d7 40 ♖×d7 ♖a3 41 ♖a7 ♖f3+ 42 ♔g2 ♖×f4 43 a6 ♖a4 44 ♖a8+ ♔g7 45 ♔h2 h5 (0-1).

En la feria tecnológica de Hannover (CeBIT) de 1999, Kasparov se enfrentó a la versión 5.32 de *Fritz* en doble partida (con 15 minutos por jugador) y el resultado fue de match nulo: dos tablas.

En el supertorneo clásico de Dortmund 2000 (un cerrado de categoría 16), los organizadores dieron entrada al programa *Deep Junior 6*, que finalizó sexto entre diez participantes, con el 50% de la puntuación (+2 =5 –2). El programa venció a Lékó (Elo 2743) y Hübner (2615).

Lékó – ***Deep Junior***
Dortmund 16.7.2000
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗b5 ♘d4 5 ♗c4 ♗c5 6 d3 c6 7 ♘×d4 ♗×d4 8 ♕f3 h5 9 h3 d5 10 e×d5 ♗×c3+ 11 b×c3 c×d5 12 ♗b3 ♕c7 13 0-0 0-0 14 ♕g3 a5 15 a4 ♗e6 16 ♗h6 ♘e8 17 ♗d2 f6 18 f4 e×f4 19 ♕×f4 ♘d6 20 ♖ae1 ♗f7 21 ♕d4 ♕c6 22 ♖e7 ♖fe8 23 ♖×f7 ♘×f7 24 ♗×d5 ♕d7 25 ♖b1 ♖ad8 26 c4 ♕×a4 27 ♖×b7 ♖d7 28 ♖×d7 ♕×d7 29 ♗×a5 ♖e2 30 ♗b6 ♕e8 31 ♗c7 ♖×c2 32 c5 ♔h8 33 ♗g3 ♕d8 34 ♗f2 ♖c1+ 35 ♔h2 ♕b8+ 36 g3 ♘h6 37 ♔g2 ♖c2 38 ♗e4 h4 39 ♕e3 f5 40 ♗d5 h×g3 41 ♕×g3 ♕b5 42 ♕e3 ♕b4 43 d4 ♕b2 44 c6 ♔h7 45 ♕f4 ♕a3 46 ♗e4 ♖×f2+ 47 ♔×f2 f×e4 48 c7 ♕a8 49 d5 ♕a7+ 50 ♔g2 ♕a2+ 51 ♕f2 ♕c4 52 d6 ♕c6 53 ♕f8 e3+ 54 ♕f3 ♕c2+ 55 ♔f1 ♕c4+ 56 ♔g2 ♕e6 57 ♕c6
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
57 ... ♕a2+ 58 ♔h1 ♘f5 59 ♕e4 ♕a1+ 60 ♔h2 ♕b2+, y Lékó se rindió. Si 61 ♔h1 (61 ♕g2 ♕e5+ 62 ♔g1 e2), 61 ... g6, y las negras amenazan mate en dos, de modo que no hay tiempo para 62 c8♕, ni tampoco defensa alguna. Por ejemplo: 62 ♕g2 e2, etc.

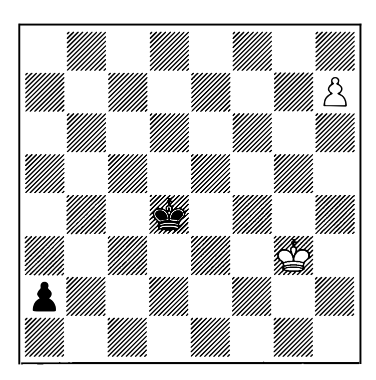


Para no tener Elo, *Deep Junior* resultó un jugador bastante competitivo.

En abril 2001, se enfrentaron los dos programas más fuertes del momento para PC: *Deep Fritz* y *Deep Junior*, con idea de que el vencedor se ganaría el derecho a retar al campeón mundial, Vladimir Kramnik. El encuentro fue durísimo, y aunque *Deep Junior* empezó ganando por 5-0, *Deep Fritz* le alcanzó y en la distancia programada de 24 partidas se produjo un empate, 12-12. El segundo programa se impuso en las dos partidas del desempate.
El último enfrentamiento importante de Kasparov contra un programa fue en 2003, cuando jugó un match a seis partidas con *Deep Junior*, con empate final, 3-3 (+1 =4 –1).

Presente y futuro.
En el momento actual, opiniones como la del GM Ludek Pachman "el cerebro electrónico no constituye un peligro, pues el ajedrez sobrepasa los límites de la lógica para entrar en el campo de la dialéctica, que está fuera del alcance de la más perfecta máquina" parecen superadas por la fuerza de los hechos.
Pierre Bertaux, en *La mutación humana*: "El cerebro humano está penosamente limitado en su capacidad de invención, girando en torno a un puñado de combinaciones, siempre las mismas, de las que no consigue salir. La máquina, sin embargo, puede examinar con enorme rapidez millares de combinaciones, entre las cuales también sabe elegir las que son viables, desde otro ángulo. La máquina puede aprender, explora todas las soluciones posibles a un problema, tantea, aprende a no repetir las tentativas no fructíferas, beneficiándose así de su propia experiencia e incluso de la de los demás, lo que no siempre sucede con los hombres."

promoción Cuando un peón alcanza la octava fila (si es blanco) o la primera (si es negro) puede transformarse en cualquier pieza de su color (excluido el rey), sustituyéndose, en tal casilla por la que el jugador elija (normalmente, la dama).
Un caso curioso, de promoción mutua, lo tenemos en el diagrama siguiente, en el que, aunque las negras coronan antes, las blancas ganan.

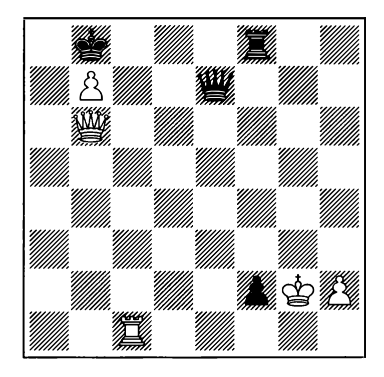


Después de **1 ... a1♕ 2 h8♕+**, el rey negro juega y la dama blanca captura la dama rival. Esta posición puede verse en la película *En busca de Bobby Fischer.*

promoción menor También llamada **subpromoción.**
Cuando, al coronar un peón, el jugador lo convierte en una pieza distinta a la dama, se dice que ha optado por una promoción menor.
Este tipo de promoción es, a veces, necesa-

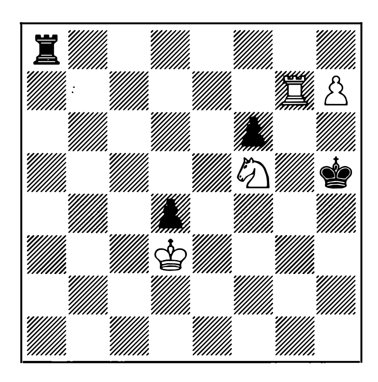
ria para evitar el ahogado o por conveniencias tácticas de la posición.

Posición didáctica



Las blancas ganan con una pequeña combinación: **1 Tc8+! T×c8 2 Da7+!! R×a7** (2 ... Rc7 3 b8D+) **3 b×c8C+!** y **4 C×e7.**

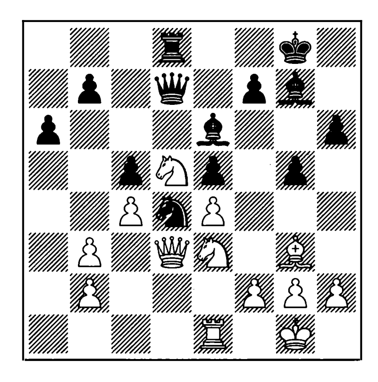
McShane – Wilhelmi
Lippstadt 1998



En esta posición conducía las blancas el niño prodigio (ahora gran maestro) Luke McShane, quien jugó: **84 Tg8**, y después de **84 ... T×g8 85 h×g8A!**, pues en caso de promocionar en dama o torre, las negras estarían ahogadas.

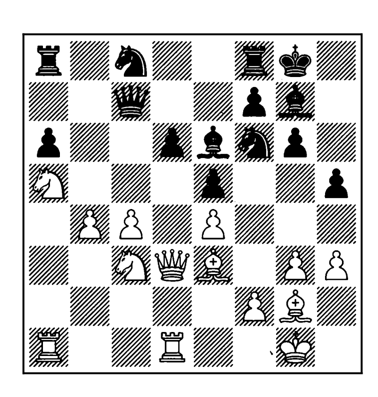
puesto avanzado Punto fuerte, situado en campo contrario, de gran importancia estratégica y táctica en la evolución de la lucha. Los puestos avanzados son ideales para su ocupación por piezas menores, puesto que no podrán ser desalojadas por peones, ya que se trata de puntos débiles desde la perspectiva del bando contrario.

Sargissian – Ni Hua
Atenas 27.8.2001
Campeonato Mundial Juvenil



En esta posición, el caballo blanco de d5 y el negro de d4 ocupan sendos **puestos avanzados.**

Petrosian – Psajis
Interzonal de Las Palmas 1982



23 Cd5!. Las blancas ocupan este puesto avanzado para provocar el cambio del caballo y crear así un segundo y más ambicioso puesto avanzado en c6. **23 ... C×d5**

(23 ... ♗×d5 24 c×d5 ♘e7 25 ♖dc1) **24 c×d5 ♗d7 25 ♖dc1 ♕b8 26 ♘c6.** Estrategia culminada: las blancas tienen ventaja posicional decisiva. **26 ... ♕b7 27 ♗f1 f5 28 ♕×a6!!** (también servía 28 ♖×a6) **28 ... ♖×a6 29 ♗×a6 ♗×c6** (la dama no tiene casilla) **30 ♗×b7 ♗×b7 31 ♖c7 ♖f7 32 ♖ac1 ♗a6 33 b5 ♗×b5 34 ♖×c8+ ♔h7 (1-0).**

punto 1. Casilla. 2. Un punto se concede al jugador por partida ganada (medio por tablas, cero por perdida).

punto débil = **casilla débil.**

punto fuerte Casilla dominada por un bando, normalmente central, en la que puede instalarse una pieza sin que pueda ser atacada por peones. Los puntos fuertes suelen estar situados en el propio campo, aunque algunos autores llaman punto fuerte al **puesto avanzado.**

puntuación Al hablar de puntuación, normalmente se trata de los puntos acumulados por un jugador (en un torneo individual) o por un equipo (en una competición colectiva). También se refiere, a veces, a la puntuación de sistemas de desempate (Sonneborn-Berger, Buccholz, etc.).

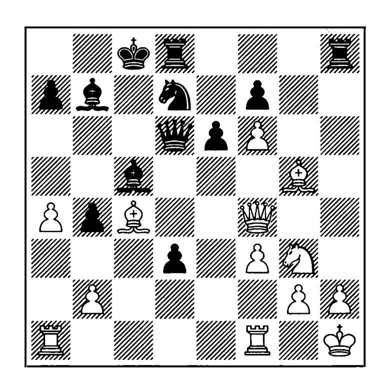
R

R Abreviatura de rey.

radio Los encuentros por radio se popularizaron inmediatamente después de finalizar la Segunda Guerra Mundial.

EEUU – URSS.
Fue sensacional, por ejemplo, la primera confrontación por este medio entre Estados Unidos y la URSS, a diez tableros y doble encuentro, celebrada entre el 3 y el 5 de septiembre de 1945. Las noticias no circulaban entonces a la vertiginosa rapidez actual, y los años de la guerra habían añadido incertidumbre a la situación general del ajedrez, y aunque se sabía que los jugadores soviéticos habían progresado mucho y se temía a grandes figuras como Botvinnik, Keres y Smyslov, los norteamericanos se sentían seguros, no en vano habían ganado las cuatro Olimpiadas de los años treinta (1931, 1933, 1935 y 1937) y podían confiar en sus fenómenos Fine y Reshevsky. Pero el match resultó catastrófico y finalizó con la aplastante victoria soviética por 15,5-4,5. De los diez minimatches, los americanos sólo ganaron uno (Herman Steiner se impuso, en el sexto tablero, a Bondarevsky, por 1,5-0,5), empataron dos y perdieron el resto (cinco de ellos por 2-0).

Denker (EEUU) – **Botvinnik** (URSS)
Primera ronda
1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 c6 4 ♘f3 ♘f6 5 ♗g5 d×c4 6 e4 b5 7 e5 h6 8 ♗h4 g5 9 ♘×g5 h×g5 10 ♗×g5 ♘bd7 11 e×f6 ♗b7 12 ♗e2? (12 g3) **12 ... ♕b6 13 0-0 0-0 14 a4 b4 15 ♘e4 c5 16 ♕b1?** (16 ♕c2, 16 ♘d2) **16 ... ♕c7 17 ♘g3?** (17 g3) **17 ... c×d4 18 ♗×c4 ♕c6 19 f3 d3! 20 ♕c1** (20 ♔h1 ♕c7 21 f4 ♕c6 22 ♖g1 ♗c5 23 ♗×d3 ♗f2! –Kasparov) **20 ... ♗c5+ 21 ♔h1 ♕d6! 22 ♕f4**

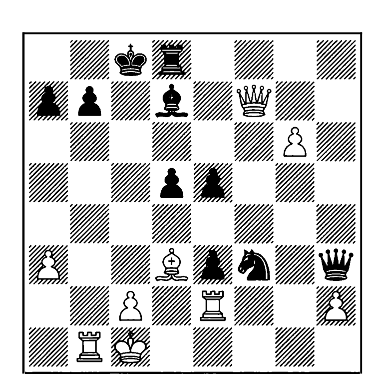


22 ... ♖×h2+! 23 ♔×h2 ♖h8+ 24 ♕h4 ♖×h4+ 25 ♗×h4 ♕f4 (0-1).

Inglaterra – URSS. Tuvo lugar entre el 19 y el 22 de junio de 1946, también a diez table-

ros y doble encuentro. El resultado final fue de 14-6, favorable a los soviéticos.
El equipo inglés estuvo formado por Alexander, Klein, König, Golombek, Fairhurst, List, Winter, Aitken, Wood y Abrahams, y el equipo soviètico por Botvinnik, Keres, Smyslov, Boleslavsky, Flohr, Kotov, Bronstein, Bondarevsky, Lilienthal y Ragozin.
Causó sensación la victoria de Alexander en la segunda ronda, lo que le permitió igualar el match en el primer tablero.

Alexander (Inglaterra) – **Botvinnik** (URSS)
Segunda ronda
1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♗b4 4 e5 c5 5 a3 ♗×c3+ 6 b×c3 ♘e7 7 ♕g4 c×d4 8 ♕×g7 ♖g8 9 ♕×h7 ♕a5 10 ♖b1 ♕×c3+ 11 ♗d2 ♕c7 12 f4 ♘bc6 13 ♘f3 ♗d7 14 ♘g5 ♖×g5 15 f×g5 0-0-0 16 ♕×f7 ♕×e5+ 17 ♔d1 ♘f5 18 g6 ♘e3+ 19 ♔c1 ♕e4 20 ♗d3 ♕×g2 21 ♖e1 ♘e5 22 ♕f4 ♘f3 23 ♖e2 ♕h3 24 ♗×e3 e5 25 ♕f7 d×e3

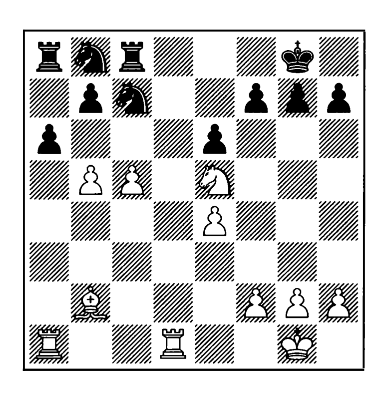


26 g7 ♕g4 27 h3 ♕g1+ 28 ♔b2 ♕g3 29 ♗g6 ♘d4 30 g8♕ ♖×g8 31 ♕×g8+ ♔c7 32 ♕h7 ♔d6 33 ♗d3 e4 34 ♕h6+ ♔c7 35 ♖×e3 ♕e5 36 ♔a2 ♘f5 37 ♕g5 ♗e6 38 ♗e2 d4+ 39 ♖eb3 b5 40 ♕d2 d3 41 ♗g4 (1-0).

España – Argentina.
También en 1946 se celebró un match amistoso, precisamente el 12 de octubre, a quince tableros, desde las capitales respectivas, Madrid y Buenos Aires.
Los españoles ganaron cuatro partidas, por tres de los argentinos, con tablas en el resto. Después de quince horas, el resultado final fue de 8-7, favorable a los hispanos.

Argentina	**7 : 8**	**España**
Pilnik	0,5-0,5	Pomar
Rossetto	0-1	Medina
Jac. Bolbochán	0-1	Albareda
Jul. Bolbochán	1-0	Sanz
Ilieso	0,5-0,5	F. J. Pérez
Corte	0-1	M. Mocete
Passero	1-0	Bové
Sanguinetti	0,5-0,5	Vilardebó
Maderna	0,5-0,5	Llorens
O. García Vera	0,5-0,5	Gamonal
Puiggrós	0,5-0,5	Fuentes
R. García Vera	0-1	Alonso Leira
Rebizzo	0,5-0,5	García Junco
Villegas	1-0	Rico
Montiel	0,5-0,5	Pedrol

Alonso Leira – R. García Vera
1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘f3 ♘f6 4 ♘c3 d×c4 5 a4 ♗f5 6 ♘e5 e6 7 e3 ♗b4 8 ♗×c4 0-0 9 0-0 c5 10 ♘a2 ♗a5 11 d×c5 ♕×d1 12 ♖×d1 ♗c2 13 ♖f1 ♗×a4 14 b4 ♗c7 15 ♗b2 a6 16 ♘c1 ♗c6 17 ♘cd3 ♖d8 18 ♖fd1 ♗d5 19 ♗×d5 ♘×d5 20 b5 ♗×e5 21 ♘×e5 ♖c8 22 e4 ♘c7



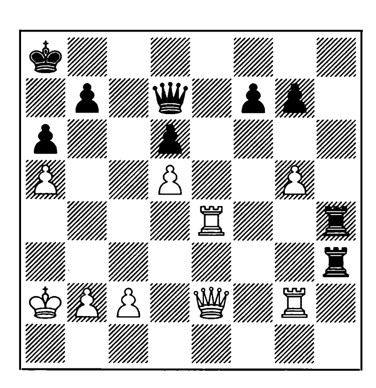
23 c6 b6 24 ♘c4 a×b5 25 ♘×b6 ♖×a1 26 ♗×a1 ♖e8 27 ♗e5 ♘×c6 28 ♗×c7 e5

29 ♖d6 ♘d4 30 ♖d8 ♖×d8 31 ♗×d8 b4 32 ♘c4 b3 33 ♔f1 f6 34 ♗b6 ♘b5 35 ♔e2 ♘d6 36 ♘d2 b2 37 ♔d3 g6 38 ♗c5 (1-0).

Con estos encuentros de postguerra finalizaron prácticamente las manifestaciones ajedrecísticas a través del éter. Los días de la radio estaban tocando a su fin, y sólo se celebraron algunas partidas ocasionales, como la espectacular exhibición de simultáneas a veinte tableros que el campeón del mundo, Mijail Tal, dio por este medio en 1960, contra los mejores jugadores checos del momento (incluidos Jansa, Smejkal, Trapl, Augustin, Plachetka y un jovencísimo Hort). Tal ganó 11 partidas e hizo 9 tablas, sin ninguna derrota.

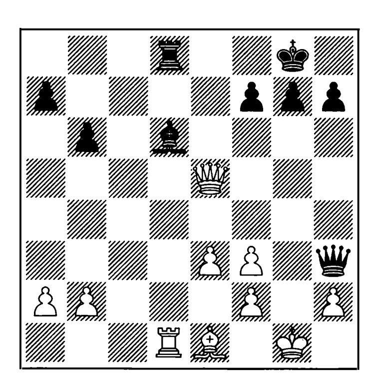
rayos X Figura táctica, que es una forma de liberación de líneas (o ampliación de espacio), aunque muchos expertos la consideran un tema combinativo independiente. Consiste en que una pieza actúa, a través de otra de su color, situada en la misma línea de ataque. La expresión parece haber sido propuesta por el maestro y teórico ruso Benjamin Blumenfeld.

Tisdall – J. Polgár
Reykjavik 1988



Las negras ganan en el acto con un **rayos X: 1 ... ♕a4+! (0-1).** Si 2 ♖×a4, 2 ... ♖×a4 3 ♔b1 ♖h1+ y mate en dos.

Szilagyi – Pogács
Budapest 1963



Se diría que la clavada del alfil y la debilidad de la octava fila negra van a inclinar el juego a favor de las blancas, pero... **1 ... ♕×h2+!.** Las negras explotan el efecto rayos X latente en el alfil, provocando una desclavada ganadora **(0-1).** Si 2 ♔×h2, 2 ... ♗×e5+ 3 f4 ♖×d1, y si 2 ♕×h2, 2 ... ♗×h2+ 3 ♔×h2 ♖×d1, ganando calidad y la partida.
Otro famoso ejemplo de rayos X es el **mate de Pillsbury**.

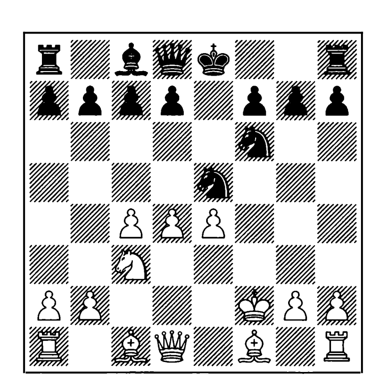
reagrupamiento Maniobra que consiste en redisponer algunas piezas (o todas), en función de las nuevas necesidades del jugador o de un nuevo plan.

recalzo (En desuso) = **compongo.**

récords Los récords, o registros extraordinarios que superan las marcas precedentes, pueden ser de mucha variedad en ajedrez.
Uno, por ejemplo, es el fabuloso resultado de Bobby Fischer, en el Campeonato de EEUU 1963-64, con el 100% de la puntuación (¡11 puntos de 11 partidas!). Fischer batiría muchos récords, como sus triunfos en cuartos de final y semifinales de Candidatos, ante Taimanov y Larsen, respectivamente, a quienes vencería por 6-0, en 1971, en ruta hacia su conquista del Campeonato Mundial.

Otro récord digno de reseñar es la puntuación conseguida, en la Olimpiada de Salónica (1988), por Judit Polgár, quien, ¡a los doce años!, sumó 12,5 (de 13), en el segundo tablero de Hungría, equipo que conquistó la medalla de oro.
Mijail Tal, en cinco torneos consecutivos (entre 1972 y 1973) no sufrió ninguna derrota: Sujumi (+7 =8), Skopje (+12 =4), Bakú (+9 =12), Wijk aan Zee (+6 =9) y Tallinn (+9 =6), lo que tiene tanto más mérito cuanto que Tal no era precisamente un jugador defensivo.
La partida más corta, en alta competición, fue ésta: **Combe** (Escocia) – **Hasenfuss** (Letonia), Olimpiada de Folkestone 1933: **1 e4 c5 2 d4 c×d4 3 ♘f3 e5 4 ♘×e5?? ♛a5+**, y las blancas se rindieron, pues pierden el caballo de e5.
La partida más larga fue la que disputaron **Pilnik** y **Czerniak** en el torneo de Mar del Plata (1953): tablas en 191 jugadas y 23 horas de juego, hasta que, en el Open de Gausdal (1987) ese récord fue batido por la partida **Martinovsky – Jansa**: tablas en 194 jugadas.

L. Santos – Terres Trois
Vigo 1980
1 c4 e5 2 ♘c3 ♘f6 3 e4 ♘c6 4 ♘f3 ♗c5 5 ♘×e5 ♗×f2+ 6 ♔×f2 ♘×e5 7 d4.



En esta posición, el MI brasileño (negras) se sumió en una profunda reflexión, de dos horas y veinte minutos, que le llevó a plasmar **la jugada más lenta** de la historia y, en definitiva, a un callejón sin salida, debiendo abandonar 21 jugadas más tarde.

red de mate Disposición de las piezas agresoras de forma tal que encierran al rey atacado en una trama de la que no puede escapar.

refutación Jugada o conjunto de jugadas que refutan una determinada línea o maniobra del contrario. Se aplica con frecuencia a variantes de apertura que son continuamente "refutadas", hasta que aparece la "refutación de la refutación". La historia de la teoría está llena de estos casos, pero cuando se producen nadie reivindica la "refutación" inicial.
La refutación de un problema o estudio compuesto se llama *demolición*.

regla de Lasker Hay una recomendación del segundo campeón mundial, Enmanuel Lasker, que muchos autores citan como una regla sagrada: "En la apertura, primero deben desarrollarse los caballos, y luego los alfiles."

regla del cuadrado Véase **cuadrado del peón.**

reglamento El reglamento del ajedrez, conocido como *Leyes del Ajedrez*, establece todas las normas y regulaciones por las que han de guiarse los jugadores durante el desarrollo de la partida. Véase Reglas del juego en apéndice, pp. 195 ss.

reloj Los relojes de ajedrez fueron instituidos ante los abusos de ciertos jugadores al reflexionar, lo que prolongaba las partidas más allá de lo razonable.
Hoy día, en pleno siglo XXI, época de la tecnología y la precisión, el empleo del reloj

para controlar el tiempo de reflexión no requiere justificación alguna.
El reloj de ajedrez es, en realidad, dos relojes. Contiene dos esferas o mecanismos autónomos, que no pueden estar en marcha al mismo tiempo. Cuando un jugador piensa su movimiento, su reloj está en marcha. Al realizar su jugada en el tablero, pulsa el botón de su reloj, que detiene a éste y pone en marcha el de su contrario.
Los relojes pueden ser de dos tipos: mecánicos y digitales.
Reloj mecánico. El reloj clásico, con doble esfera y un dispositivo, en cada una de ellas, llamado *banderita*, que se inclina a punto de cumplirse cada hora justa y cae en el momento preciso en que ésta se cumple, a efectos del control de tiempo. Cada jugador pulsa el botón de su reloj, una vez que ha efectuado la jugada, deteniéndolo y poniendo en marcha el de su adversario.
Reloj digital. Es un reloj electrónico que, a diferencia del mecánico, va indicando el tiempo que le resta al jugador (en lugar del tiempo consumido). Puede programarse con cualquier tipo de control (tiempo clásico, partidas rápidas, *Blitz*, Gong, sistemas Fischer y Bronstein, con inyección de tiempo). Es muy eficiente, ligero y manejable.

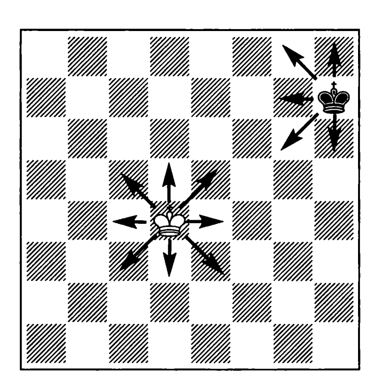
remis Término francés, que forma parte del léxico internacional del ajedrez. Significa **tablas.**

repetición de posiciones Cuando una posición se repite por tercera vez (no necesariamente de forma consecutiva) en el tablero, cualquiera de los jugadores puede reclamar al árbitro que la partida sea declarada tablas (en virtud del artículo 9.2 del Reglamento).

retroanálisis = **análisis retrógrado.**

retroceder Volver atrás una jugada es el gran pecado del ajedrez. Por supuesto, está condenado por el reglamento y por las leyes que rigen todos los juegos del intelecto, según las cuales el juego, como el tiempo, es irreversible: no existe la posibilidad de dar marcha atrás.
Sin embargo, "retroceder" una jugada es algo que se ve, con cierta frecuencia, entre aficionados, en las partidas de café. Pero no deja de ser una familiaridad de muy mal gusto. Cuidado con los infractores, porque a menudo parece que son ellos los ofendidos, si se les recrimina su conducta.
En una partida de torneo entre Bronstein y Duz Jotimirsky, éste, un veterano maestro muy visceral, corrigió una jugada suya en la apertura, encarándose con su oponente: "Vuelvo atrás mi jugada y hago otra mejor. ¿Tiene usted algo que objetar?", a lo que Bronstein contestó: "Nada en absoluto."

rey La pieza más importante del ajedrez, puesto que su captura es el objetivo del juego y significa la conclusión de la partida.
Como la dama, el rey puede jugar en todas las direcciones, pero sólo una casilla en cada movimiento.
En una posición central, puede dominar ocho casillas. En la banda, cinco. En un rincón, tres.
Su valor numérico sería, por tanto, infinito, pero como unidad de combate puede cifrarse en 3,5.



riesgo Concepto fácil de entender, puesto que puede trasladarse perfectamente de la vida real al ajedrez. La dificultad, sin embargo, surge para definir qué grado de riesgo está dispuesto a correr cada jugador en ajedrez. Véase **frontera del riesgo.**

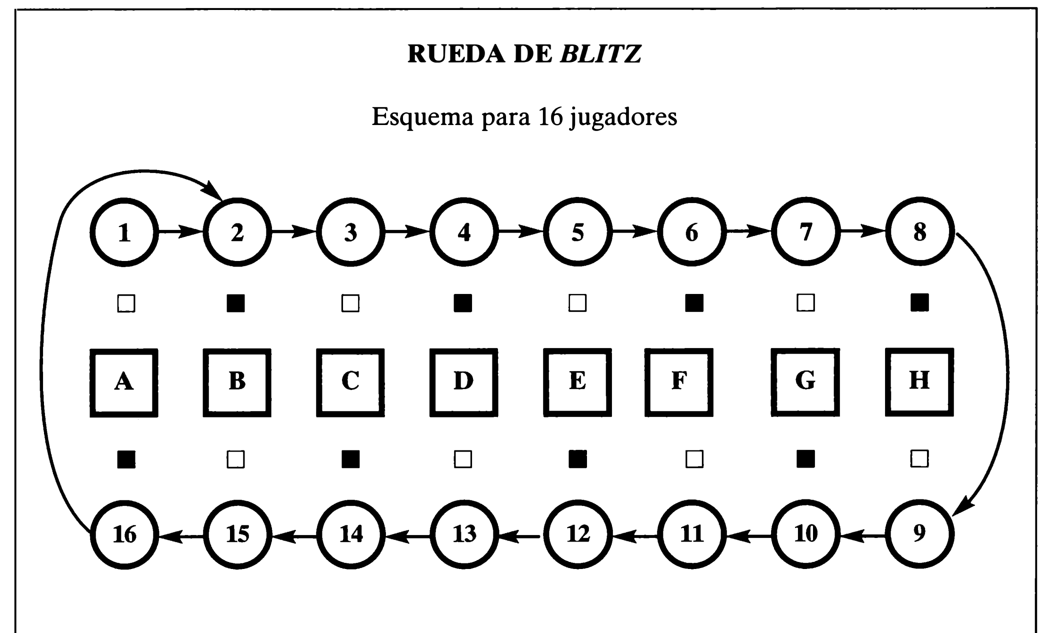
roque (En desuso) **= Torre.**

round robin **= liga, torneos a la americana.**

rueda de *Blitz* Hay un método muy sencillo y funcional para disputar torneos de *Blitz* (5, 10 minutos por jugador), sin necesidad de tener que confeccionar ni cuadro de rondas, ni de que alguien tenga que "cantar" en voz alta los emparejamientos. Basta con una tabla de clasificación, en la que los mismos participantes pueden ir anotando los resultados. Véase la figura.

Procedimiento:

1. Las mesas se disponen alineadas.
2. El jugador n.º 1 es un pivote que se sienta siempre en el mismo lugar, por lo que el sentido común aconseja asignar ese puesto a un participante que eventualmente tenga algún impedimento físico, o bien al más veterano.
3. Es indiferente dónde se sienten los demás jugadores en la primera ronda, aunque su lugar puede ser asignado por el árbitro.
4. Los colores de las piezas serán alternados en cada mesa, de forma tal que en la primera ronda el jugador n.º 1 lleva blancas.
5. Al finalizar su partida los jugadores de cada mesa deberán volver a colocar las pie-



1. Los círculos representan a los jugadores.
2. Los cuadrados grandes representan las mesas o tableros.
3. Los cuadraditos indican el color que corresponde al jugador de ese lado de la mesa.
4. Primera ronda (tal como se ve en la figura): 1-16, 15-2, 3-14, 13-4, 5-12, 11-6, 7-10, 9-8.
5. Segunda ronda: 15-1, 14-16, 2-13, 12-3, 4-11, 10-5, 6-9, 8-7.

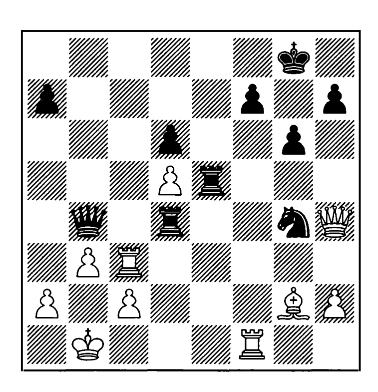
zas en la posición inicial, tal y como estaban al comienzo de su partida. La única excepción es la mesa A, donde el color de las piezas se invertirá en cada ronda.
6. Cuando hayan finalizado las partidas de una ronda, todos los jugadores se desplazarán un lugar a su izquierda, salvo el jugador que se haya enfrentado al n.º 1, que saltará de la mesa A a la mesa B.
7. Cuando el jugador n.º 2 llegue a la mesa A para enfrentarse con el n.º 1, será la última ronda, y al finalizar ésta cada jugador se habrá enfrentado con todos los demás.
Con este método se ahorra tiempo y se prescinde de formalismos innecesarios. Basta con un orden mínimo por parte de los jugadores para que el torneo se dispute con toda eficiencia.

ruptura Avance con el que un peón entra en contacto con uno o más peones contrarios y que, generalmente, fuerza la apertura de líneas.

S

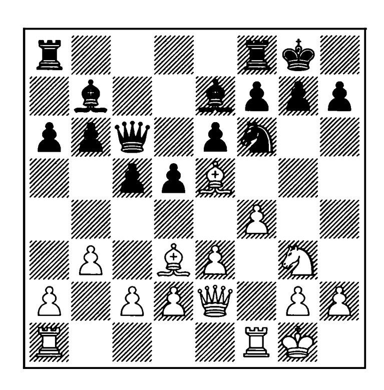
sacrificio Entrega voluntaria de material (piezas o peones). "Hay dos tipos de sacrificios: los correctos y los míos." Esta *boutade* de Tal no cubre, sin embargo, todos los tipos de sacrificio.
El **sacrificio táctico** es el más frecuente, como mecanismo combinativo o de ataque, a fin de conseguir beneficios más o menos inmediatos, como debilitar la posición del rey contrario, ganar material, poner en marcha un ataque ganador, o forzar tablas en una posición inferior.
En la posición siguiente veremos un espectacular **sacrificio de dama.**

J. Polgár – J. L. Fernández
Dos Hermanas 1994

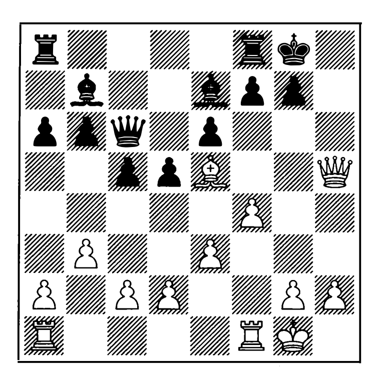


34 ♖c8+ ♔g7 35 ♕×h7+!! ♔×h7 36 ♖×f7+ ♔h6 37 ♖h8+ (1-0). Si 37 ... ♔g5, 38 h4++. ¿Quién iba a suponer que el peoncito de h2 iba a ser el protagonista del mate?
El **sacrificio de alfil en h7 (h2)** es una de las combinaciones temáticas más conocidas. Véase **sacrificio ritual.**
El **sacrificio de los dos alfiles** sobre el enroque se vio, por primera vez, en la siguiente partida:

Lasker – Bauer
Amsterdam 1889



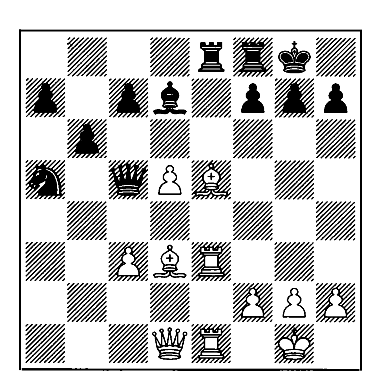
14 ♘h5 ♘×h5 15 ♗×h7+! ♔×h7 16 ♕×h5+ ♔g8
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
17 ♗×g7!! ♔×g7 18 ♕g4+ ♔h7 19 ♖f3. La idea del sacrificio de los dos alfiles siempre está vinculada a la posibilidad de



que una torre se incorpore al ataque, para reducir al rey negro en las columnas **g** y **h.** **19 ... e5 20 ♖h3+ ♕h6 21 ♖×h6+ ♔×h6 22 ♕d7!**, y las blancas ganaron en la jugada 38.

El doble sacrificio de alfiles, introducido por Lasker, no es precisamente inocuo, y no por conocido ha dejado de jugarse. En la siguiente partida, nada menos que el excampeón mundial Anatoli Karpov es la víctima.

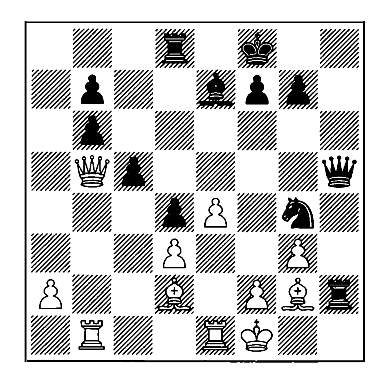
J. Polgár – Karpov
Hoogeveen 12.10.2003



Las negras acaban de jugar **24 ... ♕c5**, a lo que siguió **25 ♗×h7+! ♔×h7 26 ♕h5+ (1-0).** Karpov se rindió, pues si 26 ... ♔g8, seguiría 27 ♗×g7!, etc.

Además del sacrificio de peones y piezas, existe el llamado **sacrificio de calidad**, en el que se entrega una torre por una pieza menor.

Vaganian – Yusupov
Olimpiada de Estambul 7.11.2000



Las negras ganaron sacrificando calidad: **26 ... ♖×g2! 27 ♔×g2 ♕h2+ 28 ♔f3 ♘e5+ (0-1).** Si 29 ♔e2 (29 ♔f4? ♕×f2+ 30 ♔×e5 ♕f6++), 29 ... ♕h5+ 30 ♔f1 ♕h1+ 31 ♔e2 ♕f3+ 32 ♔f1 ♘g4 33 ♗e3 (33 ♖e2?? ♕h1++) 33 ... d×e3, y sigue mate.

El **sacrificio posicional** es el que se realiza no con idea de obtener una ventaja inmediata, sino para explotar determinados factores o peculiaridades de la posición. Es decir, que se trata de una inversión material a medio o largo plazo.

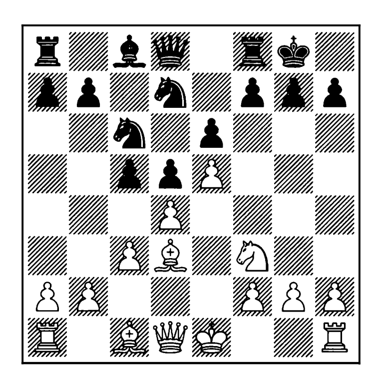
sacrificio de Philidor Entrega de una pieza por dos peones. Philidor recomendaba ya el gambito hoy conocido como Cochrane-Vitolinsh, en la Defensa Petrov: **1 e4 e5 2 ♘f3 ♘f6 3 ♘×e5 d6 4 ♘×f7**. Claro que aquí se añade otro factor: el rey negro queda desenrocado.

sacrificio ritual También conocido como **presente griego.**

Se trata del sacrificio de alfil contra el enroque en h7 (h2), seguido de la secuencia ♘g5+ y ♕h5.

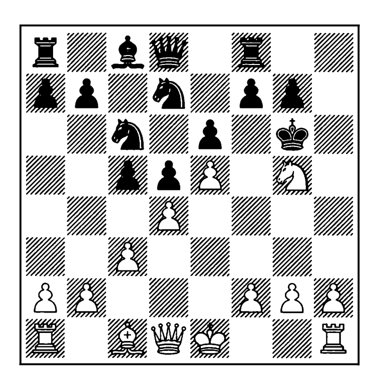
El ejemplo siguiente es una posición característica.

Posición didáctica



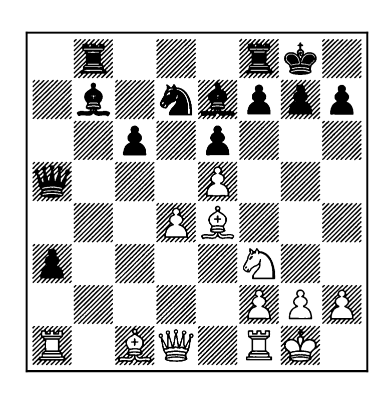
Juegan blancas

1 ♗×h7+! ♔×h7 2 ♘g5+ ♔g6 (2 ... ♔g8 3 ♕h5 ♖e8 4 ♕×f7+ ♔h8 5 ♕h5+ ♔g8 6 ♕h7+ ♔f8 7 ♕h8+ ♔e7 8 ♕×g7++).



En esta posición esquemática hay tres continuaciones de ataque habituales: 3 ♕g4, 3 ♕d3+ y 3 h4. El jugador deberá elegir, considerando las características concretas de la posición. En este caso, lo más fuerte parece ser **3 h4!**, con la amenaza 4 h5+ ♔h6 5 ♘×f7+. Por ejemplo: **3 ... ♘d×e5 4 d×e5 ♘×e5 5 h5+ ♔f6 6 ♘h7+**, etc.
La posición que sigue se produjo en una partida reciente del campeón mundial FIDE.

Kasimdzhanov – Lesiège
Olimpiada de Estambul 10.11.2000



Juegan blancas

Kasimdzhanov desvía primero el alfil de casillas negras: **18 ♗×a3! ♗×a3 19 ♗×h7+! ♔×h7 20 ♘g5+ ♔g6** (20 ... ♔g8? 21 ♕h5 ♖fe8 22 ♕×f7+, y las blancas ganan de varias formas, por ejemplo, 23 ♖fe1, para seguir con ♖e3 y ♖h3+) **21 ♕d3+ f5 22 ♘×e6 ♖a8 23 ♖fb1!.** Gana el tiempo necesario, para presionar sobre el alfil clavado. **23 ... ♗c8 24 ♖b3 (1-0).**

Scheveningen **1.** La Variante Scheveningen de la Defensa Siciliana queda planteada con los movimientos **1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 e6**, aunque es posible invertir la segunda y quinta jugadas de las negras. **2.** El **sistema Scheveningen** de competición es una fórmula para enfrentar a dos equipos en match-torneo, según la cual cada jugador de un equipo se enfrenta a todos los demás del otro equipo, pero a ningún jugador del mismo equipo. Suele emplearse en encuentros amistosos entre países y ciudades.

secuencia Sinónimo, en cierto modo, de variante. Se trata de una serie de jugadas unidas por un nexo lógico. El ejemplo más claro puede ser una secuencia de jaques, en la que a cada jaque el rey dispone de alter-

nativas limitadas. El conjunto de esas jugadas y sus respuestas, incluidas las posibles alternativas, forma una secuencia. A menudo se habla de **secuencia táctica, combinativa.**

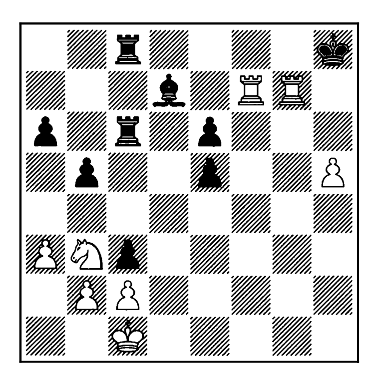
segunda debilidad El principio de la *segunda debilidad* es aplicable sobre todo en finales, en aquellos casos en que no puede explotarse la ventaja de una debilidad (punto débil, pieza mala, factor deficiente) en el bando inferior y, por tanto, debe tratar de crearse una segunda debilidad, a ser posible, en otro sector del tablero. De este modo, la presión sobre una de las debilidades forzará la disposición de las piezas defensoras, momento en que el bando fuerte podrá tratar de explotar la segunda debilidad.
Una de estas debilidades (o ambas) puede(n) ser la(s) ventaja(s) del bando fuerte, como un peón pasado, etc.

segundo Entrenador, ayudante o analista de un gran maestro, al que asiste sobre todo en las competiciones importantes. Al nivel de profesionalización que actualmente ha llegado el ajedrez en la alta competición, normalmente, en los matches por el campeonato del mundo los contendientes cuentan con un equipo de segundos o analistas.

SEMEC Acrónimo de un grupo de trabajo pionero en ajedrez y cibernética (*Semántica ajedrecística*), encabezado por el Dr. Max Euwe, campeón mundial 1935-37.

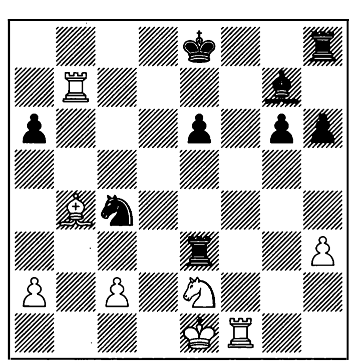
séptima absoluta Véase **torre en séptima.** Término acuñado por Nimzovich para significar el dominio que una torre ejerce sobre la séptima fila, confinando al rey contrario en la última fila, al no existir peones en séptima.
Hay que aclarar que se conserva el término *torre en séptima*, aun en el caso de una torre (negra) que ocupe la segunda fila, pues la aplicación simétrica es la misma, pero la denominación técnica subsiste.

R. Anderson – Becerra
Filadelfia 2004



Las blancas acaban de jugar **33 ♖g5-g7**, reafirmando su *séptima absoluta*, creando una posición ganada, a pesar de la presión de las torres dobladas contrarias en la columna **c.** Siguió: **33 ... c×b2+ 34 ♔b1?.** Un error, que cuesta medio punto. Las blancas ganaban con 34 ♔×b2! ♖×c2+ 35 ♔b1, con la amenaza 36 ♖h7+ ♔g8 37 ♖fg7+ ♔f8 38 h6, seguido de ♖h8++. **34 ... ♖×h2.** Ahora, sin embargo, el primer jugador debe recurrir al perpetuo, ante la amenaza enemiga ...♖c1+. **35 ♖h7+ ♔g8**, y se acordaron tablas.
Otro importante caso de *séptima absoluta* decisiva se vio en la partida

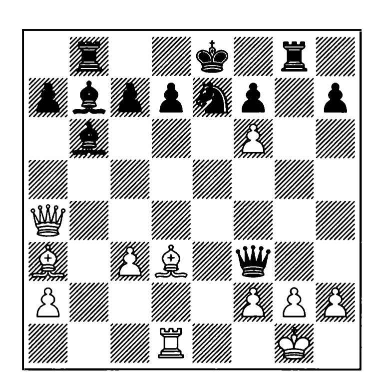
Topalov – Kasparov
Olimpiada de Moscú 1994



En esta posición siguió **24 ... Be5 25 Rff7 Rxh3?.** Error decisivo. Era preciso 25 ... Bd6 26 Bxd6 Nxd6 27 Rfe7+ Kf8, con algunas posibilidades de tablas. Ahora están perdidas. **26 Nd4! Re3+** (26 ... Bxd4 27 Rfe7+ Kd8 28 Rb8++; 26 ... Rd1+ 27 Ke2 Rh2+ 28 Kd3, con ventaja decisiva) **27 Kf1 Re4 28 Rfe7+ Rd8** (28 ... Kf8 29 Nxe6+ Kg8 30 Re8++) **29 Nc6+ (1-0).** Si 29 ... Kc8, 30 Na7+ Kd8 31 Rbd7++, o bien 28 ... Kd8 29 Nc6+ Kc8 30 Na7+ Kd8 31 Rbd7++.

Siempreviva Así se conoce a la siguiente partida, considerada una de las más brillantes en la historia del ajedrez.

Anderssen – Dufresne
Berlín 1852
1 e4 e5 2 Nf3 Nc6 3 Bc4 Bc5 4 b4 Bxb4 5 c3 Ba5 6 d4 exd4 7 0-0 d3 8 Qb3 Qf6 9 e5 Qg6 10 Re1 Nge7 11 Ba3 b5 12 Qxb5 Rb8 13 Qa4 Bb6 14 Nbd2 Bb7 15 Ne4 Qf5 16 Bxd3 Qh5 17 Nf6+!! gxf6 18 exf6 Rg8 19 Rad1! Qxf3? (19 ... Rg4!) **20 Rxe7+! Nxe7** (20 ... Kd8 21 Rxd7+!)



21 Qxd7+!! Kxd7 22 Bf5+ Ke8 23 Bd7+ Kf8 24 Bxe7++.
Puede observarse el curioso detalle de que tanto en esta partida como en *La Inmortal*, las blancas dan mate con su alfil dama, y precisamente en la misma casilla e7.

signos convencionales Además de los habituales de captura, jaque, mate y enroques (citados en **Reglamento**), hay otros para evaluar posiciones o matizar contenidos posicionales o deportivos, como los siguientes, que cada vez se emplean con mayor frecuencia:

!	buena jugada
!!	jugada excelente
?	error
??	grave error
!?	jugada interesante
?!	jugada dudosa
⩲	ligera ventaja de las blancas
⩱	ligera ventaja de las negras
=	posición igualada, igualdad
±	ventaja de las blancas
∓	ventaja de las negras
+–	ventaja decisiva de las blancas
–+	ventaja decisiva de las negras
∞	posición complicada, difícil de evaluar
=∞	posición complicada, tendente a la igualdad
⟳	ventaja en desarrollo
○	ventaja de espacio
→	ataque
↑	con la iniciativa
⇄	con contrajuego
⊙	Zugzwang
△	con idea de
□	jugada única
⌓	mejor es
⇔	juego en la columna
⇗	juego en la diagonal
⊞	dominio del centro
»	flanco de rey
«	flanco de dama
⊥	final
⧉	pareja de alfiles
⧉	alfiles de distinto color
■	alfiles del mismo color
N	novedad
⊕	tiempo (apuros, derrota por).

simplificación Operación que supone más de un cambio, generalmente de piezas,

que conduce a una clarificación de la posición.

simultáneas Las exhibiciones de partidas simultáneas tienen una larga tradición en ajedrez. Por un lado, son muy espectaculares y, por otro, constituyen una buena fuente de ingresos para los jugadores profesionales.

Los principales tipos son los que siguen:

Simultáneas convencionales.

Exhibición de partidas, según la fórmula clásica de un maestro que se enfrenta a un número de contrincantes en una misma sesión. Cada jugador efectúa su movimiento sólo cuando el maestro llega a su tablero.

Las más numerosas han sido éstas:

Miguel Najdorf. Sao Paulo, 1950. 250 (+226 =14 –10).

Baldur Hölinger, 1948, 213 j. (+187 =13 –13).

Simultáneas masivas.

Modalidad en la que, al finalizar una partida, otro aficionado pasa a ocupar la mesa, acumulándose el número de partidas disputadas. He aquí algunas de las exhibiciones más famosas:

Gedeon Stahlberg. Buenos Aires, 1941. 400 (+364 =14 –22).

Miguel Najdorf. 1943. 202 (+182 =12 –8).

George Koltanowski. 1949. 271 partidas.

Vlastimil Hort. Reykjavik 1977. 550 partidas. +496 =44 –10.

Werner Hug. 1979. 560 partidas.

Hans Böhm. 10-11.1.1988. 560 partidas. +509 =38 –13.

Erik Knoppert. Holanda, 13-16.9.1985. 500 partidas.

Vlastimil Hort. Colonia, 1984. 663 partidas.

Utut Adianto. Surabaya, 1999. 852 partidas. +704 =137 –11.

Ye Jiangchuan. Tian Yuan, 31.12.2000. 1004 partidas. +912 =76 –16.

Anna-Maria Botsari. Kalavrita, 28.2.2001. 1102 partidas.

Simultáneas gigantes.

Constituyen un vistoso espectáculo popular. Diversos jugadores cualificados se enfrentan a un público masivo, asumiendo cada uno 15 ó 20 tableros. En la ceremonia de apertura de la Olimpiada de La Habana (1966) se disputó una famosa exhibición de este tipo. El récord lo estableció Las Palmas de Gran Canaria, en cuya calle Triana se celebró, el 7 de mayo de 1995, una exhibición de simultáneas colectivas contra un total de 3.890 tableros.

Simultáneas con reloj.

En esta modalidad, el simultaneador suele enfrentarse a jugadores cualificados (incluso profesionales, en algunos casos), como un duro método de entrenamiento. En la simultánea de Zurich, por ejemplo, Kramnik se enfrentó a un gran maestro, dos maestros internacionales y tres maestros FIDE.

Kasparov. Buenos Aires, 9.10.1992. Selección argentina. 6 tableros. +3 =2 –1.

10.10.1992. Id. 6 tableros. +4 =2 –0.

Kasparov. Buenos Aires 1997. Selección argentina. 6 tableros.

Primera sesión: +3 =3 –0.

Segunda sesión: +3 =2 –1 (Spangenberg).

Kramnik. Zurich, 3.9.1999. 6 tableros (+2 =4).

Hübner. Berlín, 25.9.1999. 8 tableros (+5 =3).

Kasparov. Praga, 18-19.10.2001. Doble match a cuatro tableros, contra el equipo nacional checo (5,5-2,5).

En una exhibición totalmente atípica, el campeón mundial, Gari Kasparov, se enfrentó, en 1992, a diez jugadores de distintos puntos del mundo, vía fibra óptica telefónica, con sede en el pabellón de congresos de Cannes. Los diez adversarios del simultaneador eran casi todos titulados internacionales: Adams (Londres), Arlandi (Italia), Gonda (Tokyo), Hamilton (Saint John), Savereide (Beverly Hills), Gerber (Ginebra), Gueye (Dakar), Ulibin (Moscú), Jones (Sydney) y Weemaes (Gante). Kasparov sólo perdió una partida (ante Adams, de 16 años entonces) y cedió unas tablas ante Ulibin.

A la ciega. Cada vez más raras, ya que el esfuerzo que realiza el simultaneador es considerable. Los tiempos cambian y las hazañas tienen otra dimensión. Philidor causaba estupor en su tiempo, al jugar dos partidas simultáneas a la ciega. Más tarde, Morphy disputó, también en París, ocho partidas contra rivales de una fuerza considerable: ganó seis y dos tablas. Un cronista de la época escribió entonces: "A Morphy puede considerársele superior a César, pues llegó, *no* vio y venció." Harry Nelson Pillsbury estableció un récord que podríamos llamar *cualitativo*, al enfrentarse, en el Congreso de Hannover 1902, a 21 jugadores de muy alto nivel (participantes en los torneos de maestros), con el resultado de +3 =11 –7.

Algunos récords:

Nueva York, 1924. Alekhine contra 26.

París, 1925. Alekhine contra 28: +22 =3 –3

Sao Paulo, 1925. Réti contra 29: +20 =7 –2

Amberes, 1931. Koltanowski contra 30: +20 =10.

Edimburgo, 1937. Koltanowski contra 34: +24 =10.

Rosario, 1943. Najdorf contra 40.

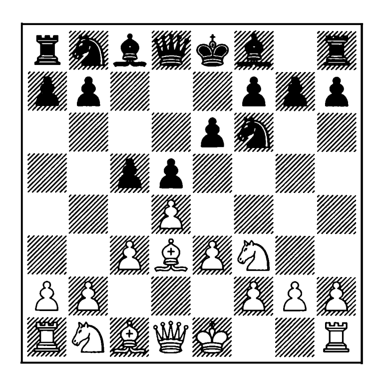
Sao Paulo, 1947. Najdorf contra 45 (+39 =4 –2). A efectos de marca mundial, se cuestiona el nivel de oposición de los contrincantes de Najdorf en estas dos simultáneas.

Budapest, 1960. János Flesch contra 52. +31 =18 –3. Récord mundial, que sigue estando vigente.

San Francisco, 1960. Koltanowski. 56 (+50 =6), al ritmo de una jugada cada diez segundos.

El récord de España sigue en poder de Francisco J. Pérez, que jugó 25 en Madrid, el 25.3.1956 (décimo aniversario de la muerte de Alekhine), con el resultado de +20 =4 –1. Habría que considerar con cierto distanciamiento el tema de los récords, pues imaginemos, por ejemplo, el caso extremo de que alguien realizase una exhibición contra 200 tableros y perdiese todas las partidas. ¿En qué consistiría su récord?

Sistema Colle **1 d4 d5 2 ♘f3 ♘f6 3 e3 e6 4 ♗d3 c5 4 c3.**



Planteo ideado por el maestro belga Edgar Colle, en los años veinte, disponiendo los peones centrales blancos en formación *Stonewall* o diente de sierra. Ha tenido algunos adeptos importantes, pero en principio las negras no tienen por qué sufrir mayores dificultades.

sistema Kashdan Se utiliza como sistema de desempate, que modifica los resultados de cada ronda, asignando 4 puntos por partida ganada, 2 por tablas y 1 por partida perdida.

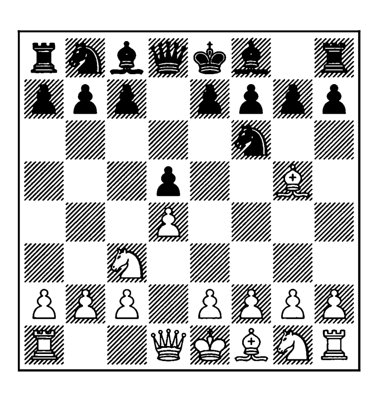
sistema Stonewall Como en el caso de la Formación Maróczy, no se trata, propiamente hablando, de una apertura concreta, sino de determinada estructura de peones, que puede verse en diversas aperturas y que condiciona el juego de manera importante. Los peones centrales de un bando quedan dispuestos en forma de diente de sierra (las blancas, por ejemplo, en c3, d4 y e3, en algunos casos, también f4; o la formación negra, peones en c6, d5, e6 y f5). Puede encontrarse numerosos ejemplos de esta formación en partidas de la Defensa Holandesa y el Sistema Colle, entre otras.

sistema suizo Modalidad de emparejamiento muy popular, sobre todo tras el

apogeo de los torneos abiertos, que acogen a un número muy elevado de participantes. Consiste en crear estratos con grupos de jugadores que tienen la misma puntuación, enfrentándolos entre sí, para ir determinando la marcha del torneo, con fiable fundamento deportivo. El sistema suizo es la verdadera prueba de fuego para los árbitros, así como la redacción de la correspondiente documentación técnica sobre los resultados individuales de los jugadores (a efectos de Elo, eventuales normas para títulos, etc.), aunque esa labor se haya visto considerablemente aliviada por los programas específicos para ordenador.

sistema Tietz Es un sistema ideado por el alemán Victor Tietz para distribuir el fondo de premios de un torneo, en función de dos premisas: 1) la primera mitad se distribuye entre los participantes que hayan superado la mitad de los puntos; 2) la otra mitad se distribuye entre los que no la han superado. En ambos casos, el reparto es proporcional a los puntos obtenidos. Pero también hay algunas bonificaciones por puesto y número de partidas ganadas. Un sistema complicado, que se aplicó en algunos torneos clásicos de principios del siglo XX.

Sistema Veresov **1 d4 d5 2 ♘c3 ♘f6 3 ♗g5.**



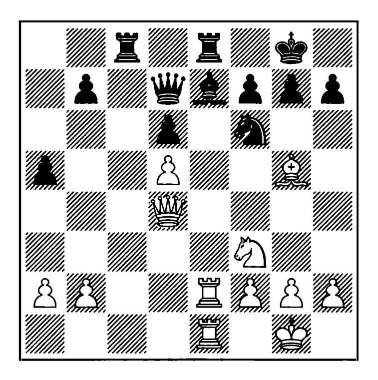
También conocido como **Ataque Richter** (por el maestro internacional alemán Kurt Richter), **Apertura Betbeder** y **Apertura Rumana.**
Debe su nombre al maestro ruso Gavril Veresov (1912-), destacado jugador y teórico, que llegó a participar en varios campeonatos de la URSS.
Esta apertura propone inmediata actividad de piezas y juego sobre el centro y ha demostrado ser una alternativa válida a los sistemas derivados del Gambito de Dama, o 2 c4.

sistemas de valoración La tentativa por cifrar la fuerza competitiva de un jugador no es exclusiva del ajedrez. Se ha llevado a cabo en otros deportes, como el tenis o el golf, e incluso la FIFA mantiene una lista mensual con los mejores clubes y selecciones de fútbol.
Sistema Ingo. Fue el primer intento metódico, ideado por Anton Hösslinger, y el nombre del sistema es un homenaje a su ciudad natal (Ingolstadt, Baviera). La primera lista de puntuación fue publicada en 1948, con los resultados de los jugadores en una serie de torneos. Las actuaciones posteriores de cada jugador vuelven a calcularse en función de actuaciones sucesivas.
Sistema Harkness. En 1951 Kenneth Harkness creó un sistema similar para evaluar los torneos dentro de Estados Unidos.
Posteriormente, la Federación Británica adoptó un híbrido de ambos sistemas.
En 1959 la USCF (Federación de Ajedrez de EEUU) le encargó al Dr. Arpad E. Elo la confección de un sistema perfeccionado, a partir de los anteriores (véase **Elo**).

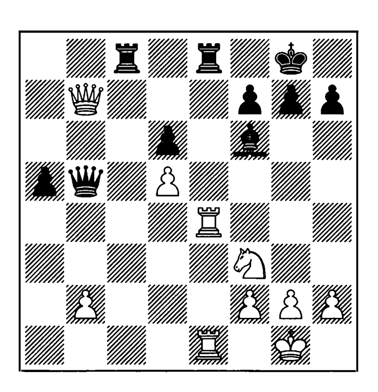
sobrecarga Tema táctico que justifica la puesta en marcha de muchas combinaciones. Consiste en que una pieza asume más de una función concreta, sobre todo en el plano defensivo.
El caso más famoso de una *sobrecarga* ex-

cesiva sucedió en la partida siguiente (si es que la partida realmente *sucedió*).

E. Adams – C. Torre
Nueva Orleáns 1920



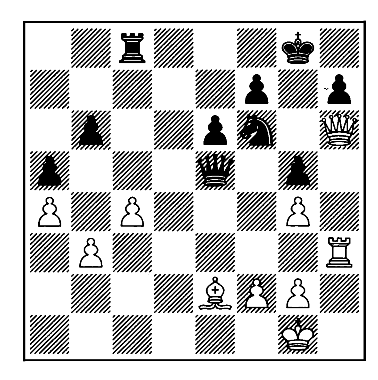
Las blancas explotaron magistralmente la vulnerabilidad de la octava fila, creando una combinación basada en la sobrecarga de las piezas mayores negras.
17 ♗×f6 ♗×f6 18 ♕g4! ♕b5 (la dama negra tiene que proteger su torre de e8) **19 ♕c4!!** (subrayando la fragilidad de la última fila: dama y torre de c8 están sobrecargadas) **19 ... ♕d7 20 ♕c7!!.** La culminación de la secuencia combinativa: el impune acoso de la dama blanca fuerza el desenlace. Pero aún no está todo hecho. **20 ... ♕b5 21 a4!** (pero no 21 ♕×b7?, por 21 ... ♕×e2 22 ♖×e2 (22 ♕×c8 ♕×e1+ 23 ♘×e1 ♖×c8) 22 ... ♖c1+ y mate. **21 ... ♕×a4 22 ♖e4! ♕b5 23 ♕×b7!!**



Ahora ya no hay jugada posible: la dama negra no dispone de ninguna casilla en la diagonal a4-e8. Se dice que esta fantástica partida fue una creación de Carlos Torre, en homenaje a su maestro Edward Bradford Adams, apenas conocido.

sobredefensa Concepto estratégico introducido por Nimzovich en su obra *Mi Sistema.*

G. Kuzmin – Petrosian
Leningrado 1977
45.º Campeonato de la URSS



En esta partida, el excampeón mundial Tigran Petrosian, un virtuoso de la defensa, no sintonizó con el tratamiento que la posición requería, y optó por una defensa *activa*, **40 ... ♖d8?** que, en definitiva, le llevó a la derrota. Tenía que haber aplicado una *sobredefensa*, con 40 ... ♔h8!, para seguir, eventualmente, con ... ♖g8 y ... ♖g7. Si 41 ♖e3 (no 41 ♖f3?, por 41 ... ♘g8 42 ♕h5 ♕×e2 43 ♖×f7 ♘f6!, y no es posible 44 ♖×f6?, por 44 ... ♕e1+ 45 ♔h2 ♕e5+ y 46 ... ♕×f6), 41 ... ♕a1+ 42 ♔h2 ♖g8, etc.

Sonneborn-Berger Sistema de desempate, que consiste en sumar todos los puntos de los rivales a los que el jugador ha ganado, la mitad de aquellos con los que ha hecho tablas, y cero por aquellos con los que ha perdido.

Suele ser el primer desempate aplicable en torneos por sistema liga, o *a la americana* (**round robin**).
Parece haber sido introducido por Oscar Gelbfuhs, en el torneo de Viena de 1873, aunque su nombre procede del apoyo recibido del jugador inglés William Sonneborn y del finalista austríaco Johannes Berger.

sorteo El que se efectúa en vísperas del comienzo de un torneo (por sistema liga o a la americana), para determinar el número que le corresponde a cada jugador y, según el cual se establecerá el calendario de la prueba: emparejamientos de cada ronda, definición de colores, etc.
También se llama sorteo, por la fuerza de la costumbre, a los emparejamientos de un torneo por sistema suizo, aunque en este caso están condicionados por una serie de premisas (como Elo, puntuación, color y otros).

subpromoción = **promoción menor.**

T

T Abreviatura de la torre en la mayoría de los idiomas occidentales.

tabla de clasificación Cuadro gráfico, en el que se consignan todos los participantes, incluido su Elo y su nacionalidad, así como los resultados de cada partida finalizada y la puntuación total, a la terminación del torneo. El mantenimiento de la tabla oficial del torneo incumbe al árbitro principal. Normalmente, se encuentra en la sala de juego o una dependencia anexa, en lugar bien visible.

tablas Partida nula o empate. En la competición, las tablas se valoran como medio punto (0,5).
Las tablas pueden producirse por los siguientes conceptos (véase artículo 9 del **Reglamento**):

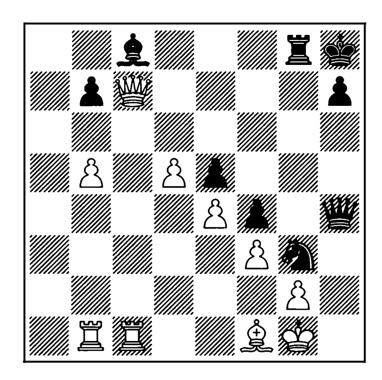
- Jaque perpetuo
- Triple repetición de posiciones
- Ahogado
- Regla de las 50 jugadas (véase)
- Creación de una fortaleza
- Insuficiente material para dar mate.
- De común acuerdo entre los jugadores.

En los finales, las posiciones con la siguiente relación de material (sin peones, cuando no se indican) suelen ser tablas, con juego correcto por ambas partes:

♔+♕+♗	vs	♔+♕
♔+♕+♗	vs	♔+♖+♖
♔+♕+♘	vs	♔+♕
♔+♕+♘	vs	♔+♖+♖
♔+♕	vs	♔+♖+♖
♔+♕	vs	♔+♖+♗
♔+♕	vs	♔+♗+♗
♔+♕	vs	♔+♖+♘
♔+♕	vs	♔+♖+♙♙
♔+♖	vs	♔+♗
♔+♖	vs	♔+♘
♔+♖+♗	vs	♔+♖
♔+♖+♘	vs	♔+♖
♔+♗+♗	vs	♔+♗
♔+♗+♘	vs	♔+♗
♔+♗+♘	vs	♔+♘
♔+♘+♘	vs	♔

Van der Sterren – Gelfand
Munich 1994

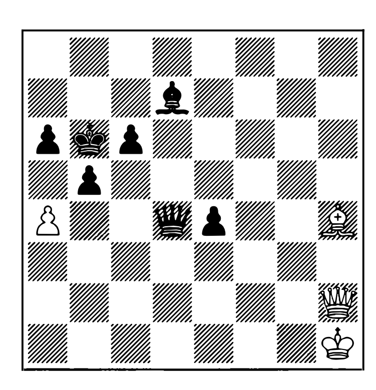
Las blancas acaban de jugar **32 ♕×c7**, quedando con calidad y peón de ventaja.
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
Ahora las negras fuerzan tablas de este modo: **32 ... ♘e2+! 33 ♗×e2 ♖×g2+! 34 ♔×g2 ♗h3+ 35 ♔h1.** Jugada única, pues si 35 ♔g1



ó 35 ♔h2, sigue mate en dos (35 ♔g1?? ♕g3+ 36 ♔h1 ♕g2++; 35 ♔h2 ♕g3+ (o también 35 ... ♕f2+ 36 ♔×h3 ♕g3++) 36 ♔h1 ♕g2++. **35 ♗g4+ 36 ♔g1 ♕g3+ 37 ♔h1 ♕h3+.** Tablas. Un jaque perpetuo que es, al mismo tiempo, una repetición de posiciones.

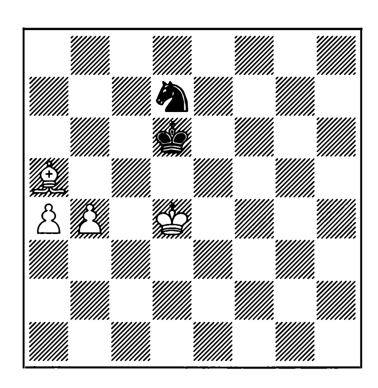
En la siguiente posición, las negras tienen material más que suficiente para ganar, y la posición de sus piezas tampoco parece favorecer la defensa. Pero las blancas logran crear un bonito cuadro de ahogado.

D. L. Ponziani
Composición (1782)



Como puede verse fácilmente, no da nada 1 ♗d8+ ♔a7 2 ♕c7+ ♔a8, etc. Sin embargo... **1 ♗f2! e3 2 ♗×e3! ♕×e3 3 ♕f2!! ♕×f2 4 a5+!.** El elegante toque final. Tanto si el rey negro captura el peón, como si retrocede, es tablas por ahogado.

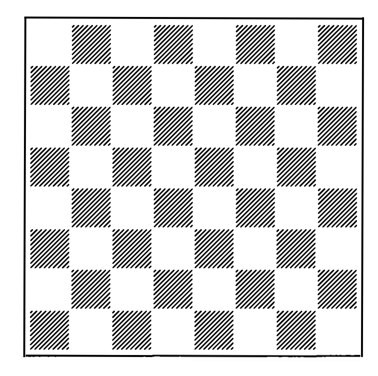
Portisch – Kavalek
Montreal 1979



Es difícil imaginar que las blancas no puedan ganar esta posición, con alfil contra caballo, un rey bien centralizado y, sobre todo, dos peones libres unidos. Pero las apariencias engañan...

62 ... ♘b8! 63 ♔c4 (ante la amenaza 63 ... ♘c6+ y 64 ... ♘×a5; si 63 b5, 63 ... ♘c6+! 64 b×c6 ♔×c6, y el peón **a** corona en casilla de color contrario al alfil: ésa es la clave de la defensa de Kavalek) **63 ... ♘c6 64 ♔b5 ♘×b4!.** Al eliminar este peón, las negras alcanzan, en esencia, el mismo final de la nota anterior. Después de 65 ♗×b4+ ♔c7, el rey negro llega al rincón y no podrá ser desalojado. **65 ♔b6 ♘d3.** Amenaza 66 ... ♘b2, eliminando el último peón. Tablas. Si 66 ♗c3, 66 ... ♔d7 67 ♔b7 ♘c5+ y 68 ... ♘×a4.

tablero Territorio, campo de batalla o teatro de operaciones, sobre el que se juega la partida de ajedrez. Consta de ocho líneas horizontales (filas), desde el punto de vista del jugador y ocho líneas verticales (columnas), es decir, 64 casillas en total. Las casillas son alternativamente de color blanco y negro, aunque, en realidad, no es que deban, en rigor, ser de tales **colores** (véase), sino que se trata más bien de una cuestión de contraste.



Para disputar la partida, el tablero ha de disponerse de tal forma que la casilla del rincón derecho de cada jugador sea blanca. En sentido figurado, suele emplearse tablero como metonimia del ajedrez o del jugador. Así, hay libros titulados como *Reshevsky ante el tablero*, o *Fuego en el tablero*. Un buen tablero es un buen jugador de equipo. Se dice, por ejemplo, "El joven Karjakin ha sido uno de los mejores tableros de la Olimpiada de Calvià".

tablero mural También llamado *de demostración*. Es un tablero de grandes dimensiones (de 1 metro de lado o más), que se coloca en una pared, verticalmente, para reproducir una partida o comentar una posición. Antes se empleaban en los torneos internacionales para que el público tuviese una clara visión de las partidas. Pero desde hace años han sido sustituidos por tableros electrónicos. Su aplicación actual es en clases de ajedrez, donde el instructor comenta sus lecciones.

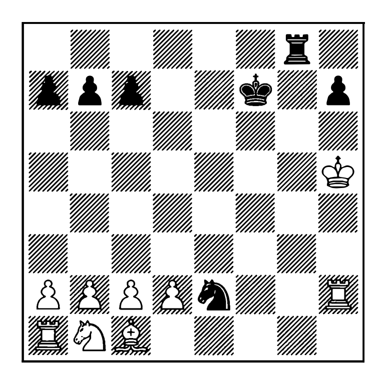
tablista (Término coloquial, jerga).
1. Posición con clara tendencia a tablas.
2. Jugador que busca descaradamente las tablas y que suele practicar un ajedrez plomizo. Los jugadores *tablistas* normalmente se defienden de esta acusación, diciendo que todo el mundo es tablista cuando la situación lo requiere. Según eso, hasta fenómenos del ataque como Tal y Morozevich serían tablistas. Lo cierto es que los jugadores así considerados tienen una marcada repugnancia a correr riesgo alguno (que, por otro lado, suelen detectar a kilómetros de distancia), e idolatran la **sobredefensa** y la **profilaxis,** proclamadas por Nimzovich.

táctica El arte de jugar la partida conforme a los planes y objetivos estratégicos previamente trazados. Dicho de otro modo, las acciones y maniobras concretas, de ataque y defensa, que se realizan en la partida.

TD Columna torre dama, en notación descriptiva, equivalente a la columna **a** en notación algebraica.

teléfono Al margen de las partidas locales con amigos, jugar al ajedrez por teléfono nunca ha sido muy popular, entre otras razones porque es un sistema poco económico y porque no queda constancia escrita de las jugadas, lo que da lugar a situaciones equívocas como las descritas por Woody Allen en su relato *Cómo acabar de una vez por todas con el ajedrez*.
Parece que la primera partida telefónica documentada la disputaron, en el País de Gales, los clubes de Cardiff y Swansea, el 18 de marzo de 1884.
En los setenta y ochenta, sin embargo, hubo algunas iniciativas por racionalizar el juego por teléfono. Una central alemana organizaba torneos, con un sistema de arbitraje y jugadas remitidas a la central, pero el sistema resultó artificioso y poco operativo.
Sí se han disputado, no obstante, algunas partidas de exhibición entre grandes maestros, o entre un gran maestro y el público. Por ejemplo, la siguiente, en las que el excampeón del mundo, Mijail Tal, se enfrentó a los lectores de un periódico.

Pionerskaia Pravda – Tal
Teléfono, 1969
1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♘f6 4 ♘g5 ♗c5 5 ♘×f7 ♗×f2+ 6 ♔×f2 ♘×e4+ 7 ♔g1 ♕h4 8 g3 ♘×g3 9 h×g3? (9 ♘×h8!) **9 ... ♕×g3+ 10 ♔f1 ♖f8 11 ♕h5 d5! 12 ♗×d5 ♘d4?** (12 ... ♘b4!) **13 ♕h2?** (13 ♘c3! c6 14 ♗c4 b5 15 ♘e4 ♗g4 16 ♘×g3 ♗×h5 17 ♖×h5 b×c4 18 ♔g2 +–) **13 ... ♕g4?** (13 ... ♕×h2 14 ♖×h2 ♘×c2) **14 ♕×e5+ ♗e6 15 ♗×e6 ♕f3+ 16 ♔g1 ♘e2+ 17 ♔h2 ♕f2+ 18 ♔h3 ♕f3+ 19 ♔h4 ♕f2+ 20 ♔h5?!** (20 ♔g5!) **20 ... ♖×f7 21 ♗×f7+ ♔×f7 22 ♖h2 ♕f3+ 23 ♔h4 g5+! 24 ♕×g5 ♖g8 25 ♕h5+?** (25 ♕×g8+! ♔×g8 26 ♖×e2 ♕f4+ =) **25 ... ♕×h5+ 26 ♔×h5**



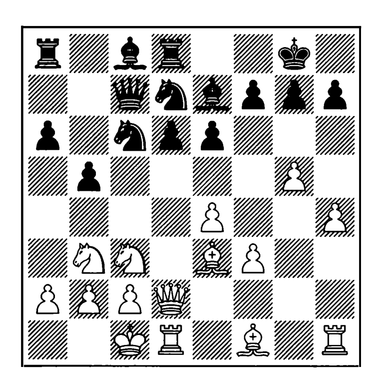
26 ... ♘g3+? [26 ... ♘f4+! 27 ♔h6 (27 ♔h4 h5 –+) 27 ... ♖g6+ 28 ♔×h7 ♖g7+ 29 ♔h6 ♔g8!, con la amenaza imparable 30 ... ♖g6++] **27 ♔h6 ♘f5+ 28 ♔×h7 ♖g7+**, y tablas por jaque perpetuo.

telégrafo El primer match por telégrafo se disputó en 1844, entre Washington y Baltimore, con motivo de inaugurarse la línea telegráfica en EEUU.
En 1896 Estados Unidos e Inglaterra se enfrentaron, por este medio, en un importante match a ocho tableros, en el que los norteamericanos vencieron por 4,5-3,5 (aunque Blackburne se impuso a Pillsbury en el primer tablero).
Contentos con la experiencia, se concertaron una serie de encuentros entre ambos países, a diez tableros, con los siguientes resultados:

Año	Inglaterra	EEUU
1898	5,5	4,5
1899	4	6
1900	4	6
1901	5	5
1902	4,5	5,5
1903	4,5	5,5
1907	5,5	4,5
1908	3,5	6,5
1909	6	4
1910	6,5	3,5
1911	6	4

En 1960 Mijail Tal disputó una partida por telégrafo con el MI sueco Gösta Stoltz.

Tal – Stoltz
Telégrafo, 1960
1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 d6 6 ♗g5 e6 7 ♕d2 ♗e7 8 0-0-0 0-0 9 ♘b3 ♕b6 10 f3 a6 11 g4 ♖d8 12 ♗e3 ♕c7 13 h4 b5 14 g5 ♘d7



15 g6! ♘c5 16 g×f7+ ♔×f7 17 ♗h3 ♘a4 18 f4 ♘b4 19 f5 e5 20 ♘×a4 ♘×a2+ (20 ... b×a4 21 ♕×b4) **21 ♔b1 b×a4 22 ♘a5 ♖b8**

23 ♕d5+ ♔f8 24 ♔×a2 ♕×c2 (24 ... ♖b5 25 ♕c6 ♕×a5 26 f6!) **25 ♖d2 ♖×b2+ 26 ♔a1 ♕c3 27 ♕d3! (1-0).**

televisión El sueño eterno de los promotores de ajedrez es seducir a las cadenas de TV. Pero los expertos en comunicación dicen que el ajedrez *no es telegénico* por su estatismo. Algo, cuando menos, discutible. En cualquier caso, y aunque antes se habían realizado ya algunas exhibiciones y programas televisivos, en las dos últimas décadas del siglo XX se llevaron a cabo numerosas tentativas por promover el ajedrez en televisión, algunas de ellas muy acertadas y espectaculares.

Durante el Open de Biel (1987), por ejemplo, la cadena suiza DRS organizó una partida de exhibición a 5 minutos *a la ciega*, entre las hermanas Polgár (Sofía, 15 años, y Judit, 12), en la que se impuso, con blancas, la más joven.

La cobertura prestada por TVE al Campeonato Mundial de Sevilla (octubre-noviembre 1987) puede calificarse de notable, con amplia información, a cargo de Leontxo García, fragmentos de entrevistas, curiosidades y algún que otro corto sobre guiones de expertos (Eduard Gufeld, Ricardo Calvo).

Las modalidades de **ajedrez rápido** y **relámpago** propiciaron el interés de las cadenas. Así, el *Trofeo Immopar* de París (1992) fue retransmitido en Francia por Canal+ y TF1, y el *Grand Prix Intel* (véase **ajedrez rápido**) fue íntegramente retransmitido por Eurosport. La cadencia de 25 minutos por jugador y partida tenía, precisamente, en cuenta las necesidades televisivas de publicidad y formato (52 minutos).

En 1992 la televisión alemana organizó un match entre Kasparov y Hübner, y en 1993 un cadena inglesa hizo lo propio entre Kasparov y Short, con el curioso detalle de que ambos jugadores aparecían vestidos con un impecable frac de color blanco o negro, según el color que les correspondiese en la partida.

También tuvo un considerable eco televisivo el match por el título mundial de la PCA entre Kasparov y Anand (Nueva York 1995), ampliamente difundido por la cadena NBC en Estados Unidos, y por Eurosport en nuestro continente.

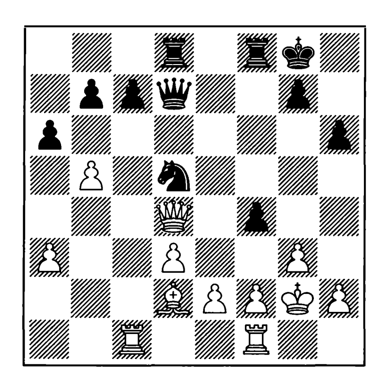
Campeones contra telespectadores.
En 1969 la televisión alemana concertó una partida con el GM Paul Keres, cuyo desarrollo desconocemos.

El 23 de septiembre de 1976 comenzó una partida entre los telespectadores de la tercera cadena alemana (federal) y Anatoli Karpov, bajo el título *Cada semana una jugada*. El procedimiento era que el comentarista del programa (GM Lothar Schmid) sugería dos o tres jugadas, con breves análisis de cada una, entre las que los espectadores debían elegir la que más les gustase. Una vez recibidas las jugadas de los espectadores, se computan y la más numerosa es aquella que finalmente se plantea al maestro.

Veamos esta partida, en la que Karpov pasó sus apuros.

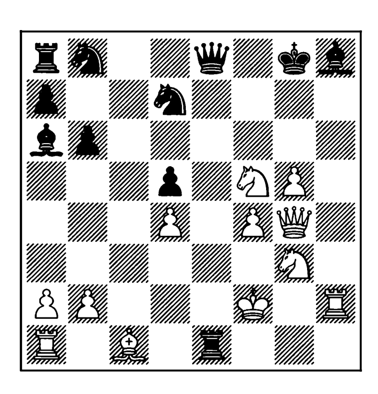
Karpov – Telespectadores
Alemania 1976-1977
1 c4 e5 2 ♘c3 ♘f6 3 ♘f3 ♘c6 4 g3 d5 5 c×d5 ♘×d5 6 d3 ♗e7 7 ♗g2 ♗e6 8 0-0 0-0 9 ♗d2 h6?! (9 ... ♕d7) **10 ♖c1 ♕d7 11 a3 ♖ad8 12 b4 a6 13 ♕c2 f5 14 ♘a4 f4 15 ♘c5 ♗×c5 16 ♕×c5 ♗h3 17 b5?** (17 ♖c4) **17 ... ♘d4 18 ♘×d4 ♗×g2 19 ♔×g2 20 ♕×d4**
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
20 ... f3+!? (20 ... a×b5) **21 e×f3 ♘f4+ 22 ♕×f4 ♖×f4 23 ♗×f4 ♕×b5 24 ♖×c7 ♖×d3 25 ♖e1 ♖d7 26 ♖c8+ ♔h7 27 ♖ce8 ♖d1 28 h4 ♖×e1 29 ♖×e1 ♕c5 30 a4 b5 31 ♖e5 ♕c6 32 a×b5 a×b5 33 ♖e4 ♕c5 34 ♗d2 h5 35 ♗e1 ♕d5 36 ♗c3.** Tablas.

En 1990, y a iniciativa del periodista Leontxo García, TVE propuso a Gari Kasparov la



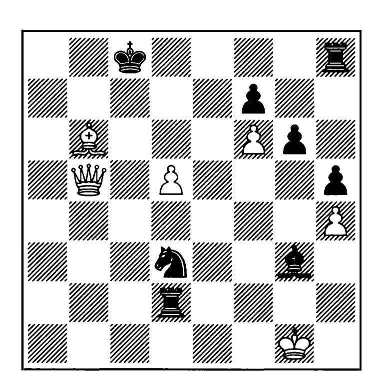
disputa de dos partidas contra los telespectadores españoles. La fórmula sería similar a la empleada en Alemania, pero en este caso con el asesoramiento de varios jugadores profesionales. El campeón ganó con autoridad la primera partida, pero en la segunda se creó una situación polémica, que dio lugar a un desenlace inusual.

Kasparov – Telespectadores TVE
1990-1991 (1.ª)
1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘c3 ♗b4 4 e3 0-0 5 ♗d3 d5 6 c×d5 e×d5 7 ♘e2 ♖e8 8 0-0 b6 9 f3 ♗b7 10 g4 h6 11 ♘g3 ♗f8 12 h4 c5 13 ♖f2 ♘fd7 14 g5!? h×g5 15 h×g5 g6?! (15 ... ♕×g5 16 ♖g2) **16 f4 c×d4 17 e×d4 ♗g7 18 ♘b5 f5?** (18 ... ♘f8) **19 ♗×f5!?** (19 g×f6) **19 ... g×f5 20 ♘d6 ♖e6 21 ♘d×f5 ♗h8?!** (21 ... ♗f8) **22 ♖h2 ♕e8 23 ♕g4 ♖e1+ 24 ♔f2 ♗a6**



25 ♗d2! ♖×a1 26 ♕h4 ♖f1+ 27 ♔g2 (1-0).

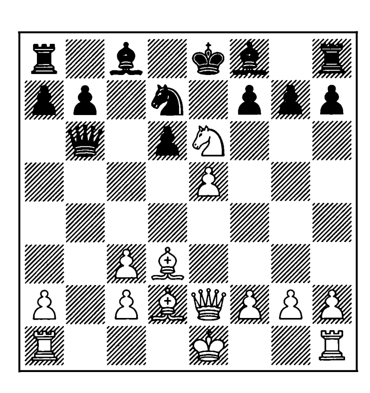
Telespectadores TVE – Kasparov
1990-1991 (2.ª)
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♗c4 e6 7 ♗b3 ♘bd7 8 0-0 ♘c5 9 f4 ♘c×e4 10 ♘×e4 ♘×e4 11 f5 e5 12 ♕h5 ♕e7 13 ♕f3 ♘c5 14 ♘c6 ♕c7 15 ♗d5 a5! 16 ♗e3 ♖a6 17 ♘d4 e×d4 18 ♗×d4 ♔d8 19 ♕h5?! (19 ♖ae1 –Kasparov) **19 ... ♘d7** (19 ... f6) **20 f6 g6 21 ♕h4 ♘e5 22 ♖fc1 ♗d7 23 c4 ♔c8 24 ♖ab1 h5 25 b4 a×b4 26 ♖×b4 ♗c6?** (26 ... ♘c6 27 ♖b2 ♗h6 –Kasparov) **27 ♖cb1! ♖a3!!** (27 ... ♗h6? 28 ♕h3+ ♘g4 29 ♕b3 b6 30 h3!) **28 ♕e4 ♗×d5 29 c×d5!** (29 ♕×d5 ♖a5! 30 ♕×b7+ ♕×b7 31 ♖×b7 ♘d7 –+ Kasparov) **29 ... ♗h6 30 ♕e2 ♘d3?** (30 ... ♖e8!) **31 ♖×b7 ♕×b7 32 ♖×b7 ♔×b7 33 ♕e7+ ♔a8 34 ♕×d6 ♖×a2 35 ♕c6+ ♔b8 36 ♕b6+ ♔a8 37 ♕c6+ ♔b8 38 ♕c3! ♖d2 39 ♕b3+ ♔c7 40 ♕b6+ ♔c8 41 ♕c6+! ♔b8 42 h4 ♗f4 43 g3 ♗e5** (43 ... ♗×g3? 44 ♕b6+ ♔c8 45 ♕a6+ ♔c7 46 ♕a5+) **44 ♕b5+ ♔c8 45 ♗b6 ♗×g3.**



El programa llegó a su término, y la posición fue sometida a arbitraje. El jurado dictaminó que estaba perdida para las negras, en base a 46 ♕a6+ ♔b8 (46 ... ♔d7 47 ♕b7+ ♔d6 48 ♗c7+) 47 ♗a7+ ♔c7 48 ♕c6+ ♔d8 49 ♗b6+. TVE le propuso a Kasparov una simultánea con reloj contra seis oponentes (entre ellos, dos profesionales), con 15 minutos, y el resultado fue de +2 =3 –1, favorable a Kasparov, que sólo perdió con Illescas.

télex En los años sesenta/ochenta, el télex era el medio de comunicación más eficiente en los negocios y la prensa.
El primer servicio importante que este medio le prestó al ajedrez fue en 1965, cuando el Departamento de Estado le negó a Bobby Fischer el visado para participar en el Memorial Capablanca. Finalmente jugó el torneo desde el Marshall Chess Club de Nueva York, ¡por télex!
En 1974, el omnipresente e hiperactivo Tal dio una simultánea a ocho tableros, contra jugadores de Melbourne, con el resultado 5,5-2,5 a su favor.
En 1977 y 1981 se organizaron dos Olimpiadas por télex (entre la FIDE y la ICCF), y en ambas la URSS se impuso a Alemania Oriental en la final.
La siguiente partida corresponde a la primera de ellas, con un jovencísimo Kasparov defendiendo el tablero juvenil de su equipo.

Kasparov (URSS) – **West** (Australia)
Teleolimpiada 1977
1 e4 c5 2 ♘f3 ♘f6 3 ♘c3 e6 4 d4 c×d4 5 ♘×d4 ♗b4 6 e5 ♘d5 7 ♗d2 ♘×c3 8 b×c3 ♗f8 9 ♗d3 d6 10 ♕e2 ♘d7 11 ♘×e6 ♕b6



12 ♘c7+! (1-0).

Es muy conocido que Bobby Fischer jugó el Memorial Capablanca (La Habana 1965) desde el Manhattan Chess Club de Nueva York, vía télex, porque el Departamento de Estado no le concedió el correspondiente visado para viajar a Cuba.

tema **1. Tema táctico, combinativo.** Tipo de maniobra que caracteriza a, o que interviene en la combinación. Los temas combintivos principales, según la clasificación clásica, son: **ataque descubierto, ataque doble, atracción, bloqueo táctico, clavada, destrucción de la defensa, desviación, enfilada, intercepción, liberación de espacio.** **2. Tema estratégico, posicional.** Tema técnico relacionado con los factores estáticos de la posición, aunque eso no excluye las maniobras enérgicas. Los temas principales son: **dominio espacial, estructura de peones, columnas abiertas, puntos fuertes y débiles, puestos avanzados, centralización, sobredefensa o profilaxis,** etc.

tenedor Jaque (o ataque) doble del caballo. Término caído en desuso, importado del francés, *fourchette*, que sí se utiliza en su ámbito lingüístico.

tensión **1.** Suele aplicarse a dos o más peones contrarios que se atacan: ese ataque recíproco se conoce como tensión entre peones, y si se deshace, el comentario suele ser: "resolviendo la tensión entre peones." La **tensión central de peones** (la más frecuente) no requiere mayor explicación. **2. Tensión entre piezas** o en la lucha por determinada casilla o columna. **3. Tensión competitiva** o **psicológica** es, naturalmente, la que viven los jugadores en la lucha del torneo, especialmente acusada en los momentos decisivos de la competición o del desenlace de determinada partida.

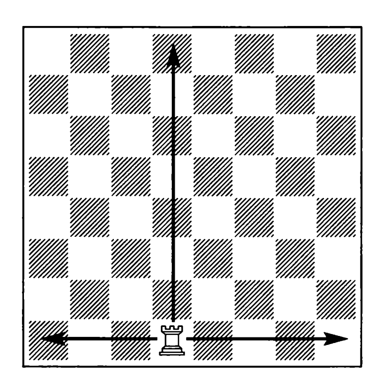
teoría La teoría del ajedrez es el conjunto de conocimientos técnicos que lo integran, así como las investigaciones que siguen desarrollándose acerca de las diversas fases del juego y su interconexión.

Las formas populares del término ("pura teoría", "esto es teórico", "de libro", etc.) aluden, en general, a la teoría de aperturas. Aunque también hay una teoría de finales que, desde hace décadas se consideraba –erróneamente– agotada y que los programas de ordenador y expertos como el GM John Nunn, Karsten Müller y otros han conseguido depurar, ahora sí, hasta una forma casi definitiva. La teoría del medio juego, en cambio, sigue siendo una jungla y en parte *terra incognita.* Por supuesto, se han establecido y refinado métodos de ataque, de dominio espacial y otros en que la coordinación de piezas juega un papel decisivo. Si nos dejamos tentar por una de las *boutades* del gran Tartakower, deberíamos recordar que la teoría no es sino "*la teoría de la práctica* de los grandes maestros".

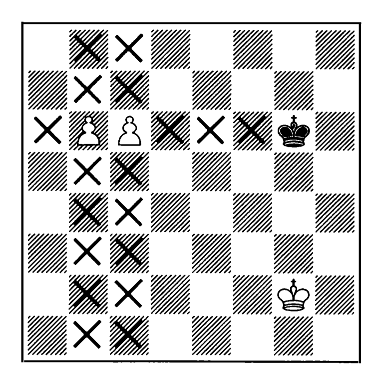
tiempo **1.** Sinónimo de jugada o turno de juego: 1 tiempo = 1 jugada. Son frecuentes las expresiones **con ganancia de tiempo**, o "y las negras coronan un tiempo antes." **2.** Por extensión, **control de tiempo** o **velocidad de juego** (véase).

torneo Competición, en la mayoría de los casos, de carácter individual, aunque también existen torneos por equipos o híbridos (hombres vs. máquinas), ciudades contra ciudades, partidas en consulta, simultáneas y otras fórmulas heterodoxas.
Los torneos en que compiten individuos (incluidos jugadores no humanos, como computadoras o programas informáticos) suelen disputarse por **sistema liga** o por **sistema suizo** (los muy numerosos). También son frecuentes las competiciones organizadas por sistema K.O. o eliminatorio.
Torneo cerrado. Los torneos internacionales más importantes suelen ser *cerrados*, o por invitación. Entre los más importantes del calendario se cuentan Dortmund, Wijk aan Zee y, sobre todo, Linares.
Torneo abierto. Los abiertos más importantes, asentados en el calendario internacional, son el Congreso de Hastings, Wijk aan Zee, el Festival de Biel, las *Jornadas Ajedrecísticas* de Dortmund, la *Rilton Cup* de Estocolmo, Cappelle-la-Grande, el *World Open* de Filadelfia y el abierto de Nueva York. En España hay numerosos abiertos ya consolidados, como el de Linares, o los de Badalona, Benasque, Mislata, Sitges, Villarrobledo y Sevilla, entre otros muchos.
Torneo temático. Véase **apertura impuesta.**

torre La pieza más fuerte del ajedrez, después de la dama. Su movimiento es rectilíneo, sobre filas y columnas, al número de casillas que el jugador desee. En cualquier posición del tablero domina 14 casillas.
Al comienzo de la partida, cada bando cuenta con dos torres, todas ellas situadas en los rincones del tablero (a1 y h1, las blancas; a8 y h8, las negras). Se llama torre de rey a las situadas en h1 y h8, y torre de dama a las situadas en a1 y a8.
Su valor numérico es 5.



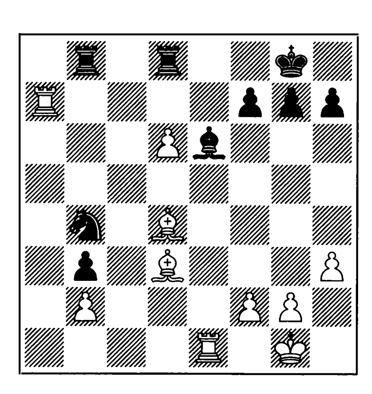
torre contra dos peones en sexta Una torre no puede parar a dos peones unidos en sexta, aun cuando sea su turno de juego, si en su primer movimiento no captura uno de ellos. En el diagrama puede situarse una torre en cualquier casilla y comprobarse.



Una torre negra, situada en cualquier casilla del tablero (exceptuadas las de las columnas ***b*** *y* ***c****, y las de la sexta fila) no puede parar a los dos peones blancos.*

torre en séptima La séptima fila (para una torre blanca) o la segunda (para una torre negra) se considera la posición óptima de invasión, porque en ella puede colaborar decisivamente en un ataque o, en un final, encontrar un objetivo en forma de peones contrarios que puede barrer, además de confinar al rey enemigo en la banda.
Dos **torres dobladas** en séptima (o dama y torre) son una fuerza devastadora.

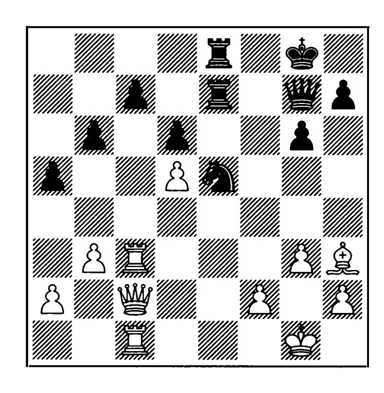
Borriss – Graf
Bundesliga 2003-2004



En esta posición no sólo la torre *en séptima* es un factor. También lo son los espléndidos alfiles y el peón pasado (extra) de d6, que sigue en el tablero. Pero tal vez la torre de a7 sea el elemento que permite inclinar decisivamente la lucha.
34 ♖xe6! f×e6 (34 ... ♘×d3 35 ♖e3 +–) **35 ♖×g7+ ♔f8 36 ♗×h7 ♖bc8** (36 ... ♖×d6? 37 ♖g8+ ♔f7 38 ♖×b8) **37 ♖g8+ ♔f7 38 ♖g7+ ♔f8 39 d7?** (39 ♖b7! ♖c1+ 40 ♔h2 ♖×d6 41 ♗g7+ ♔e8 42 ♗f6!) **39 ... ♖c1+ 40 ♔h2 ♘d5 41 ♗g6 ♖c4 42 ♖f7+ ♔g8 43 ♗e5 ♖h4 44 g4 ♖h6 45 ♖g7+ ♔f8 46 g5 ♖h4 47 ♖f7+ ♔g8 48 ♔g3 ♖a4 49 ♖h7 ♔f8 50 ♗f6 ♘×f6 51 g×f6 (1-0).**

torres dobladas Suele ser un tema estratégico. Esta figura se produce cuando dos torres de un mismo bando se sitúan en una misma columna, o fila (aunque esto último es menos habitual).
La mayor potencia *artillera* imaginable es cuando las tres piezas mayores de un bando se alinean sobre una columna, en cuyo caso se dicen que están **triplicadas**, con objeto de presionar sobre un peón, una pieza clavada o bien, sencillamente, para dominar una columna abierta.

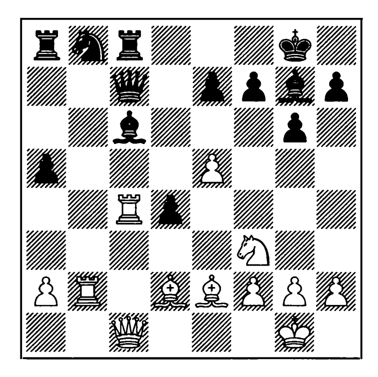
Ruban – Tukmakov
Rostov sobre el Don 1967



En esta posición puede verse que las negras tienen sus torres dobladas en la columna abierta **e**, mientras que las blancas presionan sobre la casilla c7 con sus piezas mayores triplicadas en la columna **c** semiabierta.

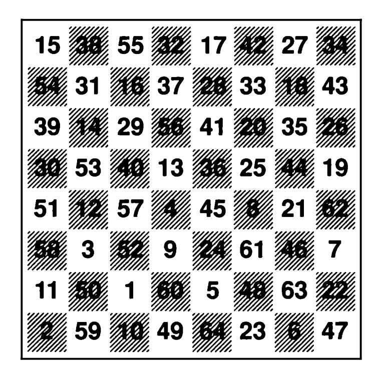
Beliavsky – I. Sokolov
Groninga 1994

Las blancas acaban de jugar **20 ♖b2**, con objeto de triplicar sus piezas pesadas en la columna **c.**

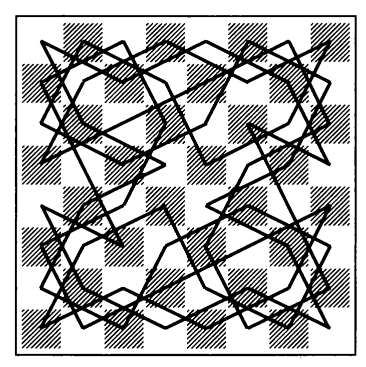


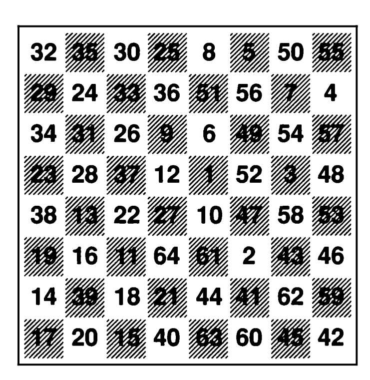
20 ... ♘d7 [tampoco servía 20 ... ♕d7, por 21 ♘×d4 ♗×e5 (21 ... ♗b7? 22 ♖×c8+ ♗×c8 22 ♖×b8! ♖c×b8 23 ♘×c6 ♖b2 24 ♖c2 ♖×c2 25 ♕×c2, o bien 22 ... ♕×c8 23 ♕×c8+ ♗×c8 24 ♗f3, con ventaja decisiva en ambos casos)] **21 ♖bc2 ♘×e5** (21 ... ♘b8 22 ♘×d4) **22 ♘×e5 ♕×e5 23 ♗d3 (1-0).** No 23 ♖×c6 ♖×c6 24 ♖×c6 ♕×e2, y las negras ganan. Si 23 ... ♕e6, 24 ♖×c6 ♖×c6 25 ♖×c6 ♕×a2 26 ♖c8+ ♖×c8 27 ♕×c8+ ♗f8 28 ♗h6, ganando.

***tour* del caballo** Un viejo problema, que aparece ya en un manuscrito árabe del siglo XIV, y que interesa a muchos aficionados. Se trata de realizar con un caballo una vuelta completa al tablero, deteniéndose en todas y cada una de las casillas, pero sin pasar más de una vez por la misma. Tiene especial mérito la solución, cuando el caballo finaliza su viaje en una casilla desde la que alcanza la primera en que lo inició.
El número de soluciones posibles es inmenso y no parece que nadie haya realizado aún el cálculo exacto.
A continuación se indican dos posibles recorridos, junto con un gráfico que describe la evolución del caballo en el primero de ellos.



15	38	55	32	17	42	27	34
54	31	16	37	28	33	18	43
39	14	29	56	41	20	35	26
30	53	40	13	36	25	44	19
51	12	57	4	45	8	21	62
58	3	52	9	24	61	46	7
11	50	1	60	5	48	63	22
2	59	10	49	64	23	6	47





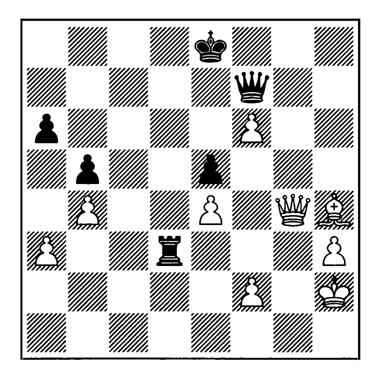
32	35	30	25	8	5	50	55
29	24	33	36	51	56	7	4
34	31	26	9	6	49	54	57
23	28	37	12	1	52	3	48
38	13	22	27	10	47	58	53
19	16	11	64	61	2	43	46
14	39	18	21	44	41	62	59
17	20	15	40	63	60	45	42

TR Columna torre rey, en notación descriptiva, equivalente a la columna **h**, en notación algebraica.

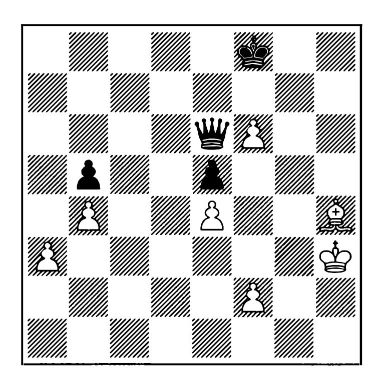
trampa Además de las celadas de apertura, hay infinidad de trampas técnicas que acechan al previsible ganador. Por

ejemplo: las combinaciones de **ahogado.** Aunque en la entrada de **tablas** hemos visto ya algún ejemplo, aquí tenemos un interesante caso.

M. Walter – G. Nagy
Györ 1924

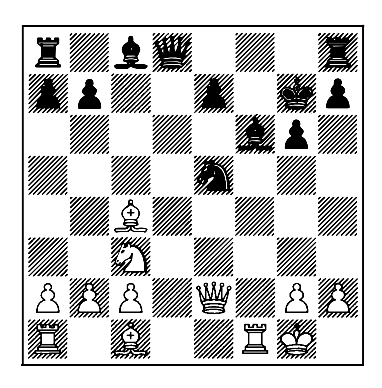


Las negras jugaron la astuta **55 ... ♔f8**, incitando a las blancas a seguir como lo hicieron: **56 ♕c8+** (56 ♕f5 ♖×a3 57 ♕×e5) **56 ... ♕e8 57 ♕×a6??.** Las blancas caen en la trampa: aún podían rectificar con 57 ♕f5, y si 57 ... ♖×a3, 58 ♗g3. **57 ... ♖×h3+! 58 ♔×h3** (58 ♔g2 ♖×h4) **58 ... ♕e6+! 59 ♕×e6.**



Tablas por ahogado. Las negras no disponen de jugada reglamentaria alguna.

trampa de Czerniak Esta expresión está muy instalada en el ámbito latinoamericano, aunque no parece muy apropiada.
Se trata de un error de apertura, instigado por las blancas, al plantear el Ataque Levenfish en la Variante del Dragón, después de **1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 g6 6 f4.** La respuesta correcta a esta jugada es **6 ... ♘c6.** Si las negras prosiguen rutinariamente con su plan, **6 ... ♗g7**, entonces el ataque derivado de **7 e5** da lugar a la llamada *trampa de Czerniak*. El juego puede seguir así: **7 ... d×e5 8 f×e5 ♘fd7** [8 ... ♘d5 9 ♗b5+ ♔f8 10 0-0 ♗×e5 11 ♗h6+ ♔g8 (11 ... ♗g7 12 ♗×g7+ ♔×g7 13 ♘×d5 ♕×d5 14 ♘f5+) 12 ♘×d5 ♕×d5 13 ♘f5!] **9 e6 ♘e5** (9 ... f×e6 10 ♘×e6 ♗×c3+ 11 b×c3 ♕b6 12 ♗c4 ♘f6 13 ♖b1!) **10 ♗b5+ ♘bc6 11 e×f7+ ♔×f7 12 0-0+ ♗f6 13 ♘×c6 ♘×c6 14 ♗c4+ ♔g7 15 ♕e2 ♘e5**



16 ♕×e5! ♗×e5 17 ♖f7+ ♔g8 18 ♗h6! con ataque ganador. **Jeisler – Korovin**, Vorkuta 1952.

transición Este término se emplea para designar el paso de una fase a otra de la partida: un proceso que, por lo general, se produce sin que pueda establecerse una distinción clara pues, por ejemplo, rara vez finalizan ambos bandos la apertura al mismo tiempo.
Existen operaciones asociadas con la simplificación (a veces, masiva) que, por el contrario, sí fuerzan de manera clara el paso,

por ejemplo, a un final, o a una posición de tablas.

transposición = **inversión de jugadas.**

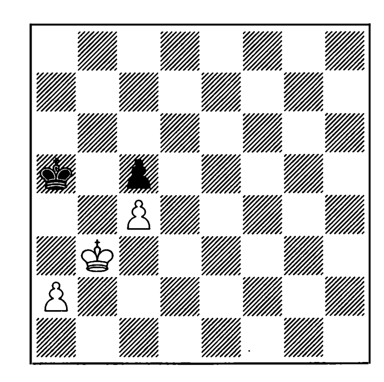
trebejo = **pieza.**
Término obsoleto, que suele emplearse en plural. "Quien no supiere mover los trebejos del ajedrez, no sabrá mover las almas." (Santa Teresa de Jesús).

tren = ***maquinillo, máquina, maquinilla.***

tres mosqueteros Así se llamó a los tres principales responsables de los éxitos del equipos sueco, en los años treinta/cincuenta (medalla de plata en la Olimpiada de 1935): Gideon Stahlberg (1908-1967), Erik Lundin (1904) y Gösta Stoltz (1904-1963).

triangulación Maniobra del rey en los finales de peones, con la que pierde tiempo, cediéndole el turno al bando contrario, situándolo así en *Zugzwang.*

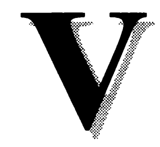
G. Walker
Final compuesto (1841)
(Ver diagrama siguiente.)
Este final se consideraba tablas, hasta que Josef Kling (1811-1876) demostró que las blancas ganan, gracias al método de triangulación:



Juegan blancas y ganan

1 ♔a3! ♔b6 (ó 1 ... ♔a6 2 ♔b2 ♔a5 3 ♔b3) **2 ♔b2 ♔a5 3 ♔b3.** La misma posición inicial, pero correspondiéndole jugar a las negras. No sirve 3 ♔c3? ♔a4 4 ♔d3 ♔b4 5 a3+ ♔×a3 6 ♔e4 ♔a4! (ahora es el rey negro el que triangula: no 6 ... ♔b4?, por 7 ♔d5, seguido de ♔×c5) 7 ♔d3 (7 ♔d5? ♔b4 y ganan las negras) 7 ... ♔b3 8 ♔d2 ♔×c4 9 ♔c2, tablas. **3 ... ♔a6 4 ♔c2! ♔a5 5 ♔d2! ♔a4 6 ♔e3 ♔b4 7 ♔d3 ♔a3 8 ♔e4 ♔b4** (8 ... ♔×a2 9 ♔×d5; 8 ... ♔a4 9 ♔d5 ♔b4 10 a3+ ♔×a3 11 ♔×c5) **9 ♔d5**, ganando. Este rodeo o movimiento envolvente del rey blanco demuestra que en ajedrez la línea recta no siempre es el camino más eficiente.

triángulo de Delétang Procedimiento técnico que se emplea en el **mate de alfil y caballo**.



valor material de las piezas **= valor numérico de las piezas.**

valor numérico de las piezas Existe una escala de valores numéricos para las distintas piezas, establecida en la época clásica (segunda mitad del siglo XIX) y apenas modificada desde entonces. Se basa en establecer el valor material teórico de cada pieza, tomando como unidad de medida el peón.

Pieza	Valor
Peón	1
Caballo	3
Alfil	3
Torre	5
Dama	9

Puesto que de su destino depende el de la partida, el *rey* tiene un valor infinito, pero su fuerza de juego como pieza, en particular en el final, tiende a considerarse como 3,5 (algunos autores la cifran en 4).
También hay quien estima el valor del alfil algo superior (Bobby Fischer, por ejemplo, lo cifraba en 3,25).
Es interesante señalar los valores atribuidos por Lasker y Steinitz en su tiempo, algunos de ellos verdaderamente curiosos.

Pieza	Steinitz	Lasker
Peón	1	6 (1)
Caballo	3,05	17 (2,83)
Alfil	3,5	17 (2,83)
Torre	5,48	24 (4)
Dama	9,94	47 (7,83)

Podemos sorprendernos por un valor tan preciso como ¡3,05 ó 9,94!
Los valores señalados por Lasker podrían dividirse entre 6, a fin de establecer una relación más clara con los de Steinitz. Se incluyen entre paréntesis.

valor relativo de las piezas El valor de cada pieza siempre está en función de su capacidad de juego en una posición concreta, de la casilla que ocupa o de la que puede llegar a ocupar. En algunas posiciones, es evidente que un caballo en un puesto avanzado puede ser superior a una torre, e incluso podríamos llegar al caso extremo de un peón que da mate. ¿Cuál es su valor relativo? Desde luego, enorme. Seguramente, infinito, puesto que tiene el poder de liquidar la partida. Sin llegar a ese extremo, el caso de un peón pasado en sexta, apoyado por sus piezas, es muy superior, por ejemplo, al de otro peón situado en su casilla inicial., y no digamos ya de un peón doblado.

valoración **1.** Evaluación posicional. **2.** Valoración Elo (*rating*).

valoración posicional = **evaluación posicional.**

variante **1.** Rama o línea de juego teórica en una apertura. **2.** Línea de juego en una secuencia.

variante preparada Variante de apertura con la que uno de los jugadores espera sorprender a su rival de turno, de quien conoce sus líneas de juego preferidas. Normalmente, una variante preparada supone introducir una **novedad** sobre la teoría de la misma.

velocidad de juego Es la cadencia o ritmo impuesto en la competición, que ha de cumplir con unos límites de tiempo. Así, la cadencia internacional solía ser de 40 jugadas en dos horas y media, y luego 16 jugadas a la hora por jugador. Luego, la FIDE aceleró esos controles para sus torneos, lo que ha sido tema polémico entre los jugadores profesionales. También existen las partidas de **ajedrez rápido** y **relámpago.**

ventaja **1. Ventaja material** se define por sí sola: uno de los jugadores tiene más material que el otro. **2. Ventaja posicional** es un concepto más complejo, que el jugador suele barajar durante toda la partida. Se desglosa en diversos factores, como *seguridad de los reyes, dominio espacial, coordinación de piezas, influencia sobre el centro,* etc., y depende, en suma, de la valoración posicional. **3. Partidas con ventaja.** Una modalidad de exhibición que ha caído en desuso. El maestro o jugador más fuerte solía concederle a su rival algún tipo de ventaja, siendo los que siguen los más habituales (en graduación ascendente):

- Salida
- Peón y salida (es conocida la anécdota apócrifa atribuida a Steinitz: "A Dios puedo darle peón y salida de ventaja.")
- Dos jugadas
- Peón y dos jugadas
- Caballo (normalmente, el de dama)
- Torre (normalmente, la de dama)
- Dos piezas menores
- Torre y caballo
- Dama
- Dos torres.

Incluso se ha dado ventaja de la dama a cambio de seis jugadas, aunque en tales casos no se entiende por qué las blancas no dan mate en cinco (1 e4, 2 ♘f3, 3 ♗c4, 4 ♘e5 [g5] y 5 ♗×f7++). Es posible que esta continuación esté prohibida en las estipulaciones de esas partidas.
Otro tipo de ventaja es considerar perdida toda partida que finalizase en tablas. Otras ventajas, siendo más excéntricas, no por ello dejaban de existir, como la exigencia de *dar mate de alfil en un rincón*, o dar mate con un **peón atreguado** (*pion coiffé*).

W-Z

WCC Siglas con que se denomina a la organización fantasmal *World Chess Council* (Consejo Mundial de Ajedrez), creada por Gari Kasparov y Luis Rentero (organizador del torneo de Linares) en 1997. Su proyecto era crear un Campeonato Mundial alternativo. Organizó un match (Cazorla 1998) entre Vladimir Kramnik y Alexei Shirov para decidir el retador oficial al título de Kasparov. Venció Shirov (5,5-3,5) pero el match por el campeonato nunca llegó a celebrarse.

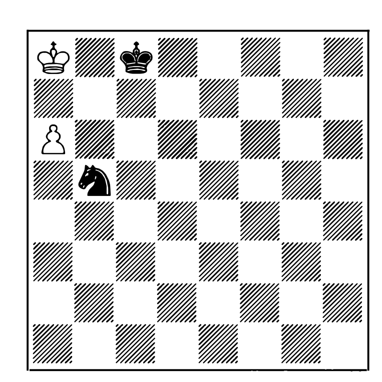
zancadilla (En desuso). Sinónimo de **gambito.**
"La zancadilla de rey se da jugando dos pasos el peón del alfil real." (Borao, *El Ajedrez*, Zaragoza 1901).

zatrikion Así se conocía a una especie de ajedrez, que se introdujo en Bizancio en el siglo VIII.

Zeitnot **= apuros de tiempo, apuros de reloj.**
Palabra alemana, muy habitual en las publicaciones de ajedrez.

Zugzwang (Finales, composición).
Palabra alemana, incorporada al léxico universal del ajedrez. Significa que la obligación de jugar conduce a una posición perdida.
Veamos algunos ejemplos.

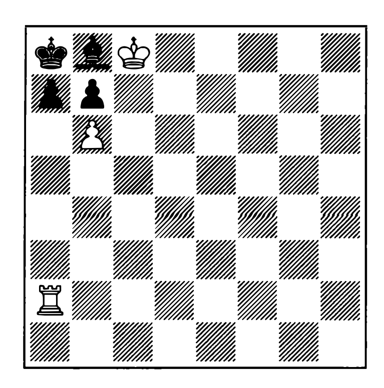
Posición didáctica



Juegan blancas

Sólo existe una jugada reglamentaria: **1 a7**, cuando sigue mate con **1 ... ♘c7++.** Si pudieran *pasar*, las blancas no perdería, pero en ajedrez eso no es posible.
El famoso estudio que sigue refleja también una situación de *Zugzwang*.

Paul Morphy
(Ver primer diagrama de la página siguiente.)
1 ♖a6!!, y ahora sólo hay dos opciones: 1) si el alfil juega, la torre da mate capturando el

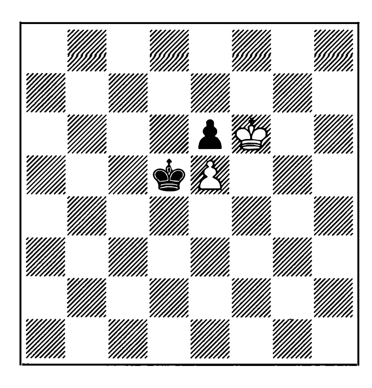


Juegan blancas y dan mate en dos

peón de a7; b) si se captura la torre, entonces sigue 2 b7++. Esta composición tiene un pequeño defecto estético: la torre debería estar en a1, pues a mayor distancia, mayor efecto.

Como curiosidad, hay que decir que los programas de análisis detectan un mate en doce jugadas, empezando por 1 ♖a3 a6 2 ♖h3, etc.

***Zugzwang* mutuo** Figura de finales, en cuyo caso el bando que juega pierde. La imagen más clara es el siguiente final de peones.



En esta posición, aquel que tiene el turno de juego, pierde.

Si juegan las blancas, **1 ♔g5 ♔×e5**, y las negras coronan su peón.

Si juegan las negras, **1 ... ♔c5 2 ♔×e6**, y ahora son las blancas quienes coronan su peón.

APÉNDICES

HISTORIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO

AÑO	CONTENDIENTES	RESULTADO
1886	**Steinitz** – Zukertort	12,5-7,5
1889	**Steinitz** – Chigorin	10,5-6,5
1891	**Steinitz** – Gunsberg	10,5-8,5
1892	**Steinitz** – Chigorin	12,5-10,5
1894	**Lasker** – Steinitz	12-7
1897	**Lasker** – Steinitz	12,5-4,5
1907	**Lasker** – Marshall	11,5-3,5
1908	**Lasker** – Tarrasch	10,5-5,5
1910	**Lasker** – Schlechter	5-5
1910	**Lasker** – Janowski	9,5-1,5
1921	**Capablanca** – Lasker	9-5
1927	**Alekhine** – Capablanca	18,5-15,5
1929	**Alekhine** – Bogoljubov	15,5-9,5
1934	**Alekhine** – Bogoljubov	15,5-10,5
1935	**Euwe** – Alekhine	15,5-14,5
1937	**Alekhine** – Euwe	15,5-9,5
1948	**Botvinnik**[1]	
1951	**Botvinnik** – Bronstein	12-12
1954	**Botvinnik** – Smyslov	12-12
1957	**Smyslov** – Botvinnik	12,5-9,5
1958	**Botvinnik** – Smyslov	12,5-10,5
1960	**Tal** – Botvinnik	12,5-8,5
1961	**Botvinnik** – Tal	13-8
1963	**Petrosian** – Botvinnik	12,5-9,5
1966	**Petrosian** – Spassky	12,5-11,5
1969	**Spassky** – Petrosian	12,5-10,5
1972	**Fischer** – Spassky	12,5-8,5
1975	**Karpov**[2]	
1978	**Karpov** – Korchnoi	16,5-15,5
1981	**Karpov** – Korchnoi	11-7
1984	**Karpov** – Kasparov[3]	25-23
1985	**Kasparov** – Karpov	13-11
1987	**Kasparov** – Karpov	12-12
1990	**Kasparov** – Karpov	12,5-11,5
1993	**Karpov** – Timman	12,5-8,5

[1] Tras la muerte de Alekhine, campeón vigente, la FIDE convocó un match-torneo entre los cinco mejores del mundo. Clasificación final: 1. Botvinnik 14 puntos; 2. Smyslov 11; 3-4. Keres y Reshevsky 10,5; 5. Euwe 4.

[2] Bobby Fischer rehusó defender su título, de ahí que le fuese concedido a Anatoli Karpov, que había vencido en la Final de Candidatos (1974) a Viktor Korchnoi.

[3] El match fue interrumpido, por decisión del presidente de la FIDE, Florencio Campomanes, sobre la base de que ambos contendientes estaban extenuados.

[4] Mundial alternativo (PCA).

[5] Mundial alternativo (PCA).

HISTORIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO (continuación)

AÑO	CONTENDIENTES	RESULTADO
1993	**Kasparov** – Short[4]	12,5-7,5
1995	**Kasparov** – Anand[5]	10,5-7,5
1996	**Karpov** – Kamsky	10,5-7,5
1999	**Jalifman**[6]	
2000	**Kramnik** – Kasparov[7]	8,5-6,5
2000	**Anand**	
2002	**Ponomariov**	
2004	**Kasimdzhanov**	

[6] En este Campeonato, la FIDE inauguró la fórmula de competición por eliminatorias (K.O.), que sigue vigente.

[7] Mundial alternativo (*Braingames*).

CAMPEONATO MUNDIAL FEMENINO

AÑO	CAMPEONA (País)
1927	Vera Menchik (Inglaterra)
1930	Vera Menchik (Inglaterra)
1931	Vera Menchik (Inglaterra)
1933	Vera Menchik (Inglaterra)
1935	Vera Menchik (Inglaterra)
1937	Vera Menchik (Inglaterra)
1939	Vera Menchik (Inglaterra)
1950	Ludmila Rudenko (URSS)
1953	Elizaveta Bykova (URSS)
1956	Olga Rubtsova (URSS)
1958	Elizaveta Bykova (URSS)
1960	Elizaveta Bykova (URSS)
1962	Nona Gaprindashvili (URSS)
1965	Nona Gaprindashvili (URSS)
1969	Nona Gaprindashvili (URSS)
1972	Nona Gaprindashvili (URSS)
1975	Nona Gaprindashvili (URSS)
1978	Maia Chiburdanidze (URSS)
1981	Maia Chiburdanidze (URSS)
1984	Maia Chiburdanidze (URSS)
1986	Maia Chiburdanidze (URSS)
1988	Maia Chiburdanidze (URSS)
1991	Xie Jun (China)
1993	Xie Jun (China)
1996	Zsuzsa Polgár (Hungría)
1999	Xie Jun (China)
2000	Xie Jun (China)
2002	Zhu Chen (China)
2004	Antoaneta Stefanova (Bulgaria)

CAMPEONATO MUNDIAL JUVENIL

AÑO	CAMPEÓN (País)
1951	Borislav Ivkov (Yugoslavia)
1953	Oscar Panno (Argentina)
1955	Boris Spassky (URSS)
1957	William Lombardy (EEUU)
1959	Carlos Bielicki (Argentina)
1961	Bruno Parma (Yugoslavia)
1963	Florin Gheorghiu (Rumanía)
1965	Bogdan Kurajica (Yugoslavia)
1967	Julio Kaplan (Puerto Rico)
1969	Anatoli Karpov (URSS)
1971	Werner Hug (Suiza)
1973	Alexander Beliavsky (URSS)
1974	Anthony Miles (Inglaterra)
1975	Valeri Chejov (URSS)
1976	Mark Diesen (EEUU)
1977	Artur Yusupov (URSS)
1978	Sergei Dolmatov (URSS)
1979	Yasser Seirawan (EEUU)
1980	Gari Kasparov (URSS)
1981	Ognjen Cvitan (Yugoslavia)
1982	Andrei Sokolov (URSS)
1983	Kiril Georgiev (Bulgaria)
1984	Curt Hansen (Dinamarca)
1985	Maxim Dlugy (EEUU)
1986	Walter Arencibia (Cuba)
1987	Viswanathan Anand (India)
1988	Joël Lautier (Francia)
1989	Virgil Spassov (Bulgaria)
1990	Ilya Gurevich (EEUU)
1991	Vladimir Akopian (URSS)
1992	Pablo Zarnicki (Argentina)
1993	Igor Miladinovic (Yugoslavia)
1994	Heigi Gretarsson (Islandia)
1995	Roman Slobodjan (Alemania)
1996	Emil Sutovsky (Israel)
1997	Tal Shaked (EEUU)
1998	Darmen Sadvakasov (Kazajstán)
1999	Alexander Galkin (Rusia)
2000	Lázaro Bruzón (Cuba)
2001	Peter Acs (Hungría)
2002	Levon Aronian (Armenia)
2003	Shajriyaz Mamedyarov (Azerbayán)
2004	Pentyala Harikrishna (India)

CUADRO DE EMPAREJAMIENTOS PARA TORNEOS POR SISTEMA LIGA

Los jugadores nombrados en primer lugar tienen las piezas blancas

Torneos de 3 y 4 jugadores

1.ª ronda	1-4	2-3
2.ª ronda	4-3	1-2
3.ª ronda	2-4	3-1

Torneos de 5 y 6 jugadores

1.ª ronda	1-6	2-5	3-4
2.ª ronda	6-4	5-3	1-2
3.ª ronda	2-6	3-1	4-5
4.ª ronda	6-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-6	4-2	5-1

Torneos de 7 y 8 jugadores

1.ª ronda	1-8	2-7	3-6	4-5
2.ª ronda	8-5	6-4	7-3	1-2
3.ª ronda	2-8	3-1	4-7	5-6
4.ª ronda	8-6	7-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-8	4-2	5-1	6-7
6.ª ronda	8-7	1-6	2-5	3-4
7.ª ronda	4-8	5-3	6-2	7-1

Torneos de 9 y 10 jugadores

1.ª ronda	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2.ª ronda	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3.ª ronda	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4.ª ronda	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6.ª ronda	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7.ª ronda	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8.ª ronda	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª ronda	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Torneos de 11 y 12 jugadores

1.ª ronda	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2.ª ronda	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3.ª ronda	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4.ª ronda	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6.ª ronda	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7.ª ronda	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8.ª ronda	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª ronda	5-12	6-4	7-1	8-2	9-1	10-11
10.ª ronda	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª ronda	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Torneos de 13 y 14 jugadores

1.ª ronda	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2.ª ronda	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3.ª ronda	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4.ª ronda	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6.ª ronda	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4

CUADRO DE EMPAREJAMIENTOS PARA TORNEOS POR SISTEMA LIGA (con.)

7.ª ronda	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8.ª ronda	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª ronda	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10.ª ronda	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª ronda	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12.ª ronda	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.ª ronda	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Torneos de 15 y 16 jugadores

1.ª ronda	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2.ª ronda	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3.ª ronda	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4.ª ronda	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5.ª ronda	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6.ª ronda	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7.ª ronda	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8.ª ronda	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª ronda	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10.ª ronda	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª ronda	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12.ª ronda	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.ª ronda	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14.ª ronda	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.ª ronda	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Torneos de 17 y 18 jugadores

1.ª r.	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2.ª r.	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3.ª r.	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4.ª r.	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5.ª r.	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6.ª r.	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7.ª r.	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8.ª r.	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª r.	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10.ª r.	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª r.	6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12.ª r.	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.ª r.	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14.ª r.	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.ª r.	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16.ª r.	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17.ª r.	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

CUADRO DE EMPAREJAMIENTOS PARA TORNEOS POR SISTEMA LIGA (con.)

Torneos de 19 y 20 jugadores

1.ª r.	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2.ª r.	20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3.ª r.	2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4.ª r.	20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5.ª r.	3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6.ª r.	20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7.ª r.	4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8.ª r.	20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª r.	5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10.ª r.	20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª r.	6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12.ª r.	20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.ª r.	7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14.ª r.	20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.ª r.	8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16.ª r.	20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17.ª r.	9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18.ª r.	20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19.ª r.	10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

HISTORIAL DE LAS OLIMPIADAS

AÑO	CIUDAD	PRIMEROS PUESTOS
1927	Londres	1 Hungría; 2 Dinamarca; 3 Inglaterra.
1928	La Haya	1 Hungría; 2 EEUU; 3 Polonia.
1930	Hamburgo	1 Polonia; 2 Hungría; 3 Alemania.
1931	Praga	1 EEUU; 2 Polonia; 3 Checoslovaquia.
1933	Folkestone	1 EEUU; 2 Checoslovaquia; 3 Polonia.
1935	Varsovia	1 EEUU; 2 Suecia; 3 Polonia.
1937	Estocolmo	1 EEUU; 2 Hungría; 3 Polonia.
1939	Buenos Aires	1 Alemania; 2 Polonia; 3 Estonia.
1950	Dubrovnik	1 Yugoslavia; 2 Argentina; 3 Alemania F.
1952	Helsinki	1 URSS; 2 Argentina; 3 Yugoslavia.
1954	Amsterdam	1 URSS; 2 Argentina; 3 Yugoslavia.
1956	Moscú	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 Hungría.
1958	Munich	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 Argentina.
1960	Leipzig	1 URSS; 2 EEUU; 3 Yugoslavia.
1962	Varna	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 Argentina.
1964	Tel Aviv	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 Alemania F.
1966	La Habana	1 URSS; 2 EEUU; 3 Hungría.
1968	Lugano	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 Bulgaria.
1970	Siegen	1 URSS; 2 Hungría; 3 Yugoslavia.
1972	Skopje	1 URSS; 2 Hungría; 3 Yugoslavia.
1974	Niza	1 URSS; 2 Yugoslavia; 3 EEUU.
1976	Haifa1[1]	1 EEUU; 2 Holanda; 3 Inglaterra.
1978	Buenos Aires	1 Hungría; 2 URSS; 3 EEUU.
1980	La Valetta	1 URSS; 2 Hungría; 3 Yugoslavia.
1982	Lucerna	1 URSS; 2 Checoslovaquia; 3 EEUU.
1984	Salónica	1 URSS; 2 Inglaterra; 3 EEUU.
1986	Dubai	1 URSS; 2 Inglaterra; 3 EEUU.
1988	Salónica	1 URSS; 2 Inglaterra; 3 Holanda.
1990	Novi Sad	1 URSS; 2 EEUU; 3 Inglaterra.
1992	Manila	1 Rusia; 2 Uzbekistán; 3 Armenia.
1994	Moscú	1 Rusia; 2 Bosnia; 3 Rusia 2.
1996	Erevan	1 Rusia; 2 Ucrania; 3 EEUU.
1998	Elistá	1 Rusia; 2 EEUU; 3 Ucrania.
2000	Estambul	1 Rusia; 2 Alemania; 3 Ucrania.
2002	Bled	1 Rusia; 2 Hungría; 3 Armenia.
2004	Calvià	1 Ucrania; 2 Rusia; 3 Armenia.

[1] En esta Olimpiada no participó la URSS ni los países de Europa Oriental, en solidaridad con el boicot de los países árabes a Israel, que organizaron una Olimpiada paralela en Libia.

HISTORIAL DEL *OSCAR*

AÑO	GANADOR (País)
1967	Bent Larsen (Dinamarca)
1968	Boris Spassky (URSS)
1969	Boris Spassky (URSS)
1970	Bobby Fischer (EEUU)
1971	Bobby Fischer (EEUU)
1972	Bobby Fischer (EEUU)
1973	Anatoli Karpov (URSS)
1974	Anatoli Karpov (URSS)
1975	Anatoli Karpov (URSS)
1976	Anatoli Karpov (URSS)
1977	Anatoli Karpov (URSS)
1978	Viktor Korchnoi (Suiza)
1979	Anatoli Karpov (URSS)
1980	Anatoli Karpov (URSS)
1981	Anatoli Karpov (URSS)
1982	Gari Kasparov (URSS)
1983	Gari Kasparov (URSS)
1984	Anatoli Karpov (URSS)
1985	Gari Kasparov (URSS)
1986	Gari Kasparov (URSS)
1987	Gari Kasparov (URSS)
1988	Gari Kasparov (URSS)
1997	Viswanathan Anand (India)
1998	Viswanathan Anand (India)
1999	Gari Kasparov (Rusia)
2000	Vladimir Kramnik (Rusia)
2001	Gari Kasparov (Rusia)
2002	Gari Kasparov (Rusia)
2003	Viswanathan Anand (India)

REGLAS DEL JUEGO

Artículo 1. Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez.

1.1 El ajedrez se juega entre dos oponentes, que mueven sus piezas sobre un tablero cuadrado llamado *tablero de ajedrez*. El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador "le toca jugar" cuando el oponente ha completado su jugada.

1.2 El objetivo de cada jugador es atacar al rey contrario, de tal manera que no le quede jugada reglamentaria alguna con la que pueda evitar ser capturado en la jugada siguiente. El jugador que alcanza esto habrá dado *jaque mate* al oponente. El jugador que da *jaque mate* gana la partida. El oponente, que ha recibido el *jaque mate*, pierde la partida.

1.3 En aquellas posiciones en las que ninguno de los dos jugadores puede dar *jaque mate*, la partida será declarada tablas.

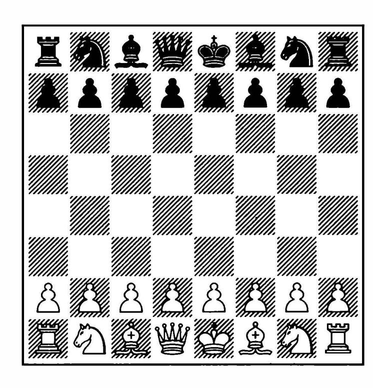
Artículo 2. La posición inicial de las piezas en el tablero.

2.1 El tablero de ajedrez se compone de 64 casillas iguales (dispuestas en una matriz de 8×8), alternativamente claras ("casillas blancas") y oscuras ("casillas negras"). El tablero de ajedrez se coloca entre los dos jugadores, de manera que la casilla situada en la esquina derecha de cada uno de ellos sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas "blancas") y el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras"). Estas piezas son las siguientes:

- Un rey blanco
- Una dama blanca
- Dos torres blancas
- Dos alfiles blancos
- Dos caballos blancos
- Ocho peones blancos
- Un rey negro
- Una dama negra
- Dos torres negras
- Dos alfiles negros
- Dos caballos negros
- Ocho peones negros

2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



2.4 Las ocho hileras de casillas verticales se llaman "columnas". Las ocho hileras de casillas horizontales se llaman "filas". Las líneas de casillas del mismo color, que se tocan esquina a esquina, se llaman "diagonales".

Artículo 3. El movimiento de las piezas.

3.1 No podrá moverse una pieza a una casilla ya ocupada por otra del mismo color. Sin embargo, si se mueve a una casilla ocupada por una pieza del oponente, ésta se captura y se retira del tablero como parte de la misma jugada. Se dice que una pieza ataca una casilla, si la pieza puede realizar una captura en esa casilla, de acuerdo a los artículos 3.2 a 3.5.

3.2 (a) La dama puede moverse a cualquier casilla situada en la fila, columna o digonal en que se encuentra.

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

(b) La torre puede moverse a cualquier casilla situada en la fila o columna en que se encuentra.
(c) El alfil puede moverse a cualquier casilla situada en la diagonal en que se encuentra.
Cuando realicen sus movimientos, la dama, la torre o el alfil no podrán *saltar* por encima de otras piezas.
3.3 El caballo puede mover a cualquiera de las casillas más próximas a él, siempre que no estén situadas en su misma columna, fila o diagonal. No pasa directamente sobre ninguna casilla interpuesta.
3.4 (a) El peón puede mover hacia delante a la casilla libre situada inmediatamente enfrente de él en la misma columna, o bien
(b) En su primera jugada el peón puede avanzar dos casillas sobre la misma columna siempre que ambas casillas estén libres.
(c) El peón también puede mover a una casilla en diagonal enfrente de él si ésta se halla ocupada por una pieza del oponente, capturando dicha pieza.
(d) Un peón que ataque una casilla cruzada por un peón del oponente que haya sido avanzado dos casillas en una jugada desde su casilla inicial, puede capturar el peón del oponente como si hubiese sido movido solamente una casilla. Esta captura puede ser realizada solamente en respuesta a dicho avance. A esta captura se la denomina captura "al paso".
(e) Cuando un peón llega a la última fila debe ser inmediatamente cambiado, como parte de la misma jugada, por una dama, torre, alfil o caballo del mismo color que el peón. La elección del jugador no estará restringida a las piezas que hayan sido capturadas anteriormente. El intercambio de un peón por otra pieza se denomina "promoción" y el efecto de la nueva pieza es inmediato.
3.5 (a) El rey puede mover de dos formas diferentes:
i) Desplazándose a cualquiera de las casillas vecinas a él siempre que éstas no se hallen atacadas por una o más piezas del oponente.
ii) *Enrocando.* El enroque es una jugada del rey y cualquiera de las torres de su mismo color y en la misma fila. El enroque se considera como una jugada de rey y se ejecuta de la forma siguiente: el rey se desplaza dos casillas hacia cualquiera de las torres y la torre se cruza, pasándola por encima del rey a la casilla contigua a la de éste.
(1) El enroque es antirreglamentario si:
a) El rey ya ha movido con anterioridad.
b) Se enroca con una torre que ha sido movida con anterioridad.
(2) El enroque está temporalmente prohibido si:
a) La casilla en la que se encuentra el rey o la casilla que debe cruzar o la casilla que ocupará se encuentran atacadas por una o más piezas del oponente.
b) Existe alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.
(b) Se dice que un rey está *en jaque* cuando la casilla que ocupa está atacada por una o más piezas del oponente, incluso en el caso de que estas últimas no puedan mover.
No es obligatorio declarar el jaque.
Un jugador no puede realizar una jugada que coloque o mantenga su propio rey en jaque.

Artículo 4. La acción de mover las piezas.
4.1 Las jugadas deben realizarse con una sola mano.
4.2 Siempre que lo indique previamente (por ejemplo, diciendo "compongo"), el ju-

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

gador al cual corresponda mover puede ajustar una o más piezas en sus casillas.
4.3 Exceptuando lo previsto en el caso anterior, si el jugador a quien le corresponde mover, toca deliberadamente sobre el tablero:
(a) Una o más piezas del mismo color, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.
(b) Una pieza de cada color, debe capturar la pieza del oponente con la suya o, si dicho movimiento fuere antirreglamentario, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si es imposible establecer qué pieza fue tocada primero, la pieza del jugador será considerada como la pieza tocada.
4.4 (a) Si un jugador toca deliberadamente su rey y una torre debe enrocarse por ese lado, si el enroque es reglamentario.
(b) Si un jugador toca deliberadamente una de sus torres y a continuación su rey, no podrá efectuar el enroque con esa torre en ese movimiento, y se procederá según lo establecido en el artículo 4.3.
(c) Si un jugador, con la intención de enrocarse, toca primero el rey o el rey y la torre simultáneamente, y resulta que dicho enroque es antirreglamentario, el jugador puede elegir entre enrocarse por el lado contrario, siempre que sea reglamentario, o mover su rey. Si el rey no tiene ningún movimiento reglamentario, el jugador es libre de realizar cualquier otro movimiento reglamentario.
4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede moverse o capturarse, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento reglamentario.
4.6 Si un jugador desea reclamar que su oponente ha infringido el artículo 4.3 ó 4.4, deberá comunicarlo antes de tocar él mismo una pieza.
4.7 Cuando mediante un movimiento reglamentario, o formando parte del mismo, se suelta una pieza en una casilla, no podrá rectificarse el movimiento, moviendo la pieza a otra casilla. Una jugada concluye una vez se hayan cumplido todos los requisitos del artículo 3.

Artículo 5. La partida finalizada.
5.1 (a) Gana la partida aquel jugador que da mate al rey del oponente con un movimiento reglamentario. Esto finaliza inmediatamente la partida.
(b) Gana la partida aquel jugador cuyo oponente declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.
5.2 La partida es tablas cuando el rey del jugador al que le toca jugar no está en jaque y el jugador no puede realizar ningún movimiento reglamentario. Se dice entonces que el rey está *ahogado.* Esto finaliza inmediatamente la partida.
5.3 Una partida es tablas por acuerdo entre ambos jugadores durante la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida (véase el artículo 9.1).
5.4 Una partida puede ser tablas si se presenta o puede presentarse una posición idéntica tres veces sobre el tablero (véase el artículo 9.2).
5.5 Una partida puede ser tablas cuando han sido realizadas 50 jugadas consecutivas por cada jugador sin que se haya movido algún peón o capturado ninguna pieza (véase el artículo 9.3).

REGLAS PARA TORNEOS

Artículo 6. El reloj de ajedrez.
6.1 Se entiende por *reloj de ajedrez* un reloj con dos dispositivos que marquen el tiempo, conectados entre sí de tal manera que sólo uno de ellos pueda estar en funciona-

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

miento en un mismo instante. Se entiende por *reloj* uno solo de los dos indicadores de tiempo.
Se entiende por *caída de bandera* la finalización del tiempo asignado a cada jugador.
6.2 Cuando se esté utilizando un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un cierto número de jugadas, a todas, en un período de tiempo establecido, y/o puede recibir un tiempo adicional por cada jugada realizada. Dichos factores serán especificados con anterioridad. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período se añadirá a su tiempo utilizable en el próximo período, a excepción de las partidas jugadas en modo *acumulativo.*
En el modo acumulativo ambos jugadores reciben un tiempo fijo asignado de reflexión, recibiendo igualmente un tiempo extra por cada jugada realizada. La cuenta descendente del tiempo principal solamente comienza después de que el tiempo extra haya finalizado. Siempre que el jugador detenga su reloj antes de la finalización del tiempo extra, el tiempo fijo principal no cambiará, independientemente de la proporción del tiempo extra utilizado.
6.3 Cada uno de los relojes está dotado de una *bandera.* Inmediatamente después de una caída de bandera, deberán comprobarse los requerimientos establecidos en el artículo 6.2.
6.4 El árbitro determinará en qué lugar se ubicará el reloj.
6.5 A la hora prevista para el inicio de la partida, se pondrá en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.
6.6 Perderá la partida aquel jugador que se presente más de una hora después del comienzo previsto de la sesión (a excepción de que los reglamentos del torneo o el mismo árbitro especifiquen lo contrario).
6.7 (a) Durante la partida, cada uno de los jugadores, habiendo completado su jugada, parará su reloj y pondrá en marcha el reloj de su oponente. Todo jugador tiene derecho a parar su reloj. Su jugada no tendrá efecto hasta que así lo haya hecho, excepto que dicha jugada ponga fin a la partida. (Véanse los artículos 5.1, 5.2 y 5.3.) El tiempo empleado entre realizar la jugada en el tablero y pulsar el reloj se incluye dentro del tiempo asignado a cada jugador.
(b) El jugador debe parar el reloj con la misma mano con la que ha realizado la jugada. Está prohibido mantener el reloj pulsado o mantener la mano encima del reloj.
(c) Los jugadores utilizarán el reloj de forma apropiada. No está permitido cogerlo, ni golpearlo, ni tirarlo. El uso incorrecto del reloj traerá consigo una de las penalizaciones recogidas en el artículo 13.4.
6.8 Se considerará que una bandera ha caído cuando así lo observe el árbitro, o bien cuando uno de los dos jugadores efectúe una reclamación válida.
6.9 Excepto los casos en que se apliquen los artículos 5.1, 5.2 y 5.3, si un jugador no completa el número de jugadas estipuladas en el tiempo asignado, perderá la partida. No obstante, la partida será tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al jugador que ha excedido el control de tiempo, tras una serie de jugadas reglamentarias (incluso suponiendo una mínima resistencia por parte de este último).
6.10 Cualquier indicación otorgada por un reloj es considerada concluyente, en ausencia de un defecto evidente. Si un reloj presentase un defecto evidente, debe ser reemplazado. El árbitro determinará los tiempos que deben aparecer en el nuevo reloj, según su criterio.
6.11 Si han caído ambas banderas y es im-

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

posible determinar cuál lo hizo primero, se continuará la partida.

6.12 (a) Si la partida debe ser interrumpida por alguna razón, el árbitro parará los relojes.

(b) Un jugador puede parar el reloj para solicitar la asistencia del árbitro.

(c) El árbitro decidirá cuándo será reanudada la partida.

6.13 En caso de producirse cualquier anomalía y/o en caso de que hubiese que volver a situar las piezas en una posición anterior, el árbitro modificará el tiempo en los relojes, según lo estime oportuno.

6.14 En la sala de juego se permite el uso de pantallas, monitores y tableros de demostración, que muestran la posición existente sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos efectuados, así como relojes que muestren también el tiempo consumido por ambos jugadores. Sin embargo, los jugadores no podrán basarse en la información de dichos dispositivos para efectuar una reclamación.

Artículo 7. Posiciones antirreglamentarias.

7.1 (a) Si, durante el transcurso de una partida, se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.

(b) Si, durante una partida, se comprueba que el único error es que el tablero ha sido colocado contrariamente a lo establecido en el artículo 1.2, la posición existente será transferida a un tablero correctamente colocado y se continuará la partida.

7.2 Si una partida comienza con los colores invertidos, ésta deberá continuar, excepto que el árbitro ordene lo contrario.

7.3 Si uno de los jugadores descoloca alguna de las piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuese necesario, el oponente tiene derecho a poner en marcha el reloj del jugador sin realizar ninguna jugada, hasta que haya corregido la posición de su propio tiempo.

7.4 Si, durante una partida, se comprueba que se ha realizado un movimiento antirreglamentario, o que alguna de las piezas ha sido desplazada de su casilla, se procederá a restablecer la posición existente inmediatamente antes de producirse dicha irregularidad. En caso de que no pueda determinarse dicha posición, se reanudará la partida después de la última posición identificada, previa a efectuarse la infracción. Los relojes se ajustarán según el artículo 6.13 y, en caso de haberse producido una jugada antirreglamentaria, se aplicará el artículo 4.3 a la jugada que la reemplace. Después de continuará la partida.

Artículo 8. La anotación de la partida.

8.1 En el curso de la partida, cada jugador está obligado a anotar sus jugadas y las de su contrincante, jugada tras jugadas, de forma tan clara y legible como sea posible, en el sistema de notación algebraico (véase apéndice E). La partida se anotará en una planilla preestablecida para la competición. El jugador puede, si así lo desea, anotar la jugada después de su realizadción. No obstante, deberá anotar su jugada previa antes de realizar otra. Las propuestas de tablas deberán ser anotadas inmediatamente en las planillas por ambos jugadores (véase apéndice E.12).

Si por motivos físicos o religiosos, un jugador no pudiera anotar sus jugadas, se le restará cierto tiempo, especificado por el árbitro, del asignado al comienzo de la partida.

8.2 La planilla deberá estar a la vista del árbitro en todo momento.

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

8.3 Las planillas son propiedad de la organización del torneo.
8.4 Si un jugador dispone de menos de 5 minutos en su reloj, y no se le otorga un tiempo adicional de 30 o más segundos por jugada realizada, no estará obligado a cumplir los requisitos del artículo 8.1. Una vez que se haya caído una de las banderas, el jugador deberá completar su planilla.
8.5 (a) Si, de acuerdo con el artículo 8.4, ambos jugadores están exentos de seguir anotando la partida, el árbitro o su ayudante deben procurar estar presentes y anotar el resto de las jugadas. En este caso, una vez caída una de las banderas, el árbitro detendrá los relojes y los jugadores procederán a completar su planilla, bien copiando la del árbitro, bien la del contrincante.
(b) Si sólo es un jugador el que se halla exento de anotar las jugadas de acuerdo con el artículo 8.4, éste deberá completar su planilla una vez haya caído una de las banderas. Siempre que le corresponda mover al jugador, puede utilizar la planilla del oponente. No podrá realizar su jugada hasta que haya completado su planilla y devuelva al oponente la suya.
(c) Si no se dispone de una planilla con todas las jugadas anotadas, los jugadores procederán a reconstruir la partida en un tablero auxiliar, bajo la supervisión del árbitro o de su asistente, quien previamente anotará la posición actual de la partida, antes de que la reconstrucción tenga lugar.
8.6 Si es imposible actualizar las planillas de forma que se determine que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la próxima jugada realizada será considerada la primera del siguiente control de tiempo, a menos que pueda demostrarse que se han realizado más jugadas.

Artículo 9. La partida tablas.
9.1 Un jugador puede proponer tablas después de realizar su movimiento, y lo hará antes de pulsar el reloj. Una propuesta de tablas en cualquier otro momento también será válida, pero se tendrá en consideración el artículo 12.5. La propuesta de tablas será siempre incondicional. En cualquier caso, no podrá retirarse la propuesta de tablas, y tendrá vigencia hasta que el oponente la acepte o la rechace, bien verbalmente, bien efectuando su siguiente movimiento, o hasta que la partida finalice de cualquier otra forma.
La propuesta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla mediante el símbolo (=).
9.2 Una partida es tablas a petición del jugador que tiene que jugar cuando, al menos, por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos):
(a) Va a producirse la misma posición, si el jugador escribe primero su jugada en su planilla y notifica al árbitro su intención de realizar dicha jugada, o bien si
(b) Acaba de producirse la misma posición.
En ambos casos, la posición se considera la misma si le corresponde mover al mismo jugador, si las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas y si las jugadas posibles de todas las piezas de ambos jugadores son las mismas que en las anteriores posiciones.
La posición no es la misma si un peón podía ser capturado "al paso" o si el derecho a enrocar inmediatamente o en el futuro ha cambiado.
9.3 La partida es tablas, si el jugador que las reclama le toca jugar, y además:
(a) Escribe en su planilla y declara al árbitro su intención de realizar una jugada tal que al efectuarla las últimas 50 jugadas con-

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

secutivas de cada jugador se han realizado sin que haya habido movimiento de peón o captura de pieza, o bien

(b) Las últimas 50 jugadas consecutivas de cada jugador se han realizado sin que haya habido movimiento de peón o captura de pieza.

9.4 Si un jugador realiza una jugada sin haber reclamado antes las tablas (como se indica en los artículos 9.2 ó 9.3) pierde el derecho a hacerlo en esta jugada.

9.5 Si un jugador reclama tablas, de acuerdo con los artículos 9.2 ó 9.3, deberá parar inmediatamente los relojes. La reclamación no podrá retirarse.

(a) Si la reclamación es correcta, la partida es tablas.

(b) Si la reclamación no es correcta, el árbitro restará la mitad del tiempo que le queda al jugador que ha hecho la reclamación hasta un máximo de tres minutos y añadirá tres minutos al tiempo del oponente. El jugador efectuará la jugada anotada y se continuará la partida.

9.6 La partida es tablas si se llega a una posición en la que sea imposible dar jaque mate tras una serie de movimientos reglamentarios incluso contra el juego más débil posible. Esto finaliza inmediatamente la partida.

Artículo 10. Juego rápido a caída de bandera.[1]

10.1 El juego rápido a caída de bandera (o juego *a finis*) es la última fase de la partida en la que el resto de los movimientos debe efectuarse en un tiempo limitado.

10.2 Un jugador que dispone de menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Para ello detendrá los relojes y llamará al árbitro.

(a) Si el árbitro entiende que el oponente no está jugando a ganar por medios normales, o que no es posible ganar la partida por medios normales, declarará la partida tablas. En caso contrario, aplazará su decisión.

(b) Si el árbitro decide aplazar su decisión, podrá otorgar dos minutos más al oponente y se continuará la partida en presencia del árbitro.

(c) Habiendo aplazado su decisión, el árbitro podrá declarar posteriormente la partida tablas, incluso después de haberse caído una de las banderas.

10.3 Las jugadas antirreglamentarias no pierden la partida. Después de restablecer la posición como se indica en el artículo 7.4, el árbitro concederá dos minutos al oponente del jugador que ha efectuado la jugada antirreglamentaria (si es la primera o segunda vez que la comete); si comete una jugada antirreglamentaria por tercera vez, el árbitro declarará la partida perdida para el jugador que ha efectuado las jugadas antirreglamentarias.

10.4 La partida será tablas si habiéndose caído ambas banderas es imposible establecer cuál de ellas lo hizo primero.

Artículo 11. Puntuación.

11.1 El jugador que gana una partida recibe un (1) punto; el jugador que pierde recibe cero (0), y en caso de tablas cada jugador recibe medio (½) punto.

[1] El Comité de Reglamento de la FIDE ha interpretado que el artículo 10 **no será utilizado** en los torneos en que se empleen los denominados sistemas Fischer y Bronstein, porque en tales sistemas el tiempo es ilimitado. (Congreso de la FIDE, Kishinev 1997.)

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

Artículo 12. La conducta de los jugadores.
12.1 Se espera de los jugadores un exquisito nivel de comportamiento.
12.2 Durante la partida a los jugadores les está prohibido hacer uso de notas, fuentes de información, avisos de terceros, o analizar en otro tablero.
La planilla se utilizará sólo para anotar las jugadas realizadas, el tiempo indicado por los relojes, las propuestas de tablas o cuestiones relativas a las reclamaciones.
12.3 No está permitido realizar análisis en la sala de juego durante el desarrollo de las partidas, ni a los jugadores ni a los espectadores. A los jugadores que hayan finalizado sus partidas se les considerará como espectadores.
12.4 A los jugadores no les está permitido abandonar el local de juego sin el permiso del árbitro. Se entiende por local de juego la sala de juego, las salas de descanso, las áreas de esparcimiento, las salas de fumadoras y otras áreas designadas por el árbitro. Al jugador que le toca mover no le está permitido abandonar la sala de juego sin permiso del árbitro.
12.5 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye la persistente oferta de tablas.
12.6 Las infracciones de las normas indicadas en los artículos 12.2 a 12.5 darán lugar a sanciones especificadas en el artículo 13.4.
12.7 Perderá la partida el jugador que de forma persistente rehúsa cumplir el Reglamento del ajedrez. La puntuación del oponente será decidida por el árbitro.
12.8 Si los dos jugadores infringen el artículo 12.7, la partida se dará por perdida a ambos.

Artículo 13. La función del árbitro.
13.1 El árbitro deberá asegurarse del estricto cumplimiento del Reglamento de ajedrez.
13.2 El árbitro deberá actuar en el mejor beneficio de la prueba. Cuidará de que se mantengan unas condiciones de juego óptimas y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.
13.3 El árbitro deberá observar las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, haciendo cumplir las decisiones que haya adoptado e imponiendo a los jugadores las sanciones pertinentes.
13.4 Las sanciones que puede imponer el árbitro son:
(a) Una advertencia;
(b) Añadir tiempo en el reloj del oponente;
(c) Reducir el tiempo en el reloj del jugador que ha cometido la infracción;
(d) Declarar la partida perdida;
(e) Expulsar a un jugador del torneo.
13.5 El árbitro podrá conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores, en caso de producirse una interrupción ajena a la partida.
13.6 El árbitro no debe intervenir en el juego para avisar del número de jugadas realizadas, excepto en aplicación del artículo 8.5, cuando al menos un jugador haya consumido todo su tiempo. Asimismo, el árbitro se abstendrá de informar a uno u otro de que su oponente ha realizado una jugada, o de que no ha pulsado su reloj.
13.7 Los espectadores y jugadores de otras partidas no podrán hablar sobre una partida o interferir de cualquier otro modo. Si fuese necesario, el árbitro podrá expulsar a los infractores de la sala de juego.

Artículo 14. La FIDE.
14.1 Las federaciones afiliadas pueden dirigirse a la FIDE para solucionar una decisión oficial sobre cualquier problema referido al Reglamento de ajedrez.

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

ANEXOS

A. Partidas aplazadas.

A1. (a) Si una partida no ha finalizado al término del tiempo establecido para la sesión de juego, el árbitro pedirá al jugador al que le corresponde mover que *selle su jugada.* El jugador deberá escribir su jugada en la planilla de manera clara e inequívoca, introducir dicha planilla y la de su oponente en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, detener su reloj, sin poner en marcha el de su oponente.

Hasta que los relojes no sean detenidos, el jugador mantiene el derecho a modificar su "jugada secreta". Si, después de haber sido advertido por el árbitro para sellar su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe escribir esta jugada en la planilla como su jugada secreta.

(b) Si un jugador, al que le corresponde mover, aplaza su partida antes del fin de la sesión, se considerará que ha sellado al final del tiempo nominal establecido como fin de la sesión.

A2. En el exterior del sobre debe indicarse:
(a) Los nombres de los jugadores.
(b) La posición inmediatamente anterior a la jugada secreta.
(c) El tiempo usado por cada jugador.
(d) El nombre del jugador que ha sellado la jugada secreta.
(e) El número de la jugada secreta.
(f) La propuesta de tablas, si se realizó tal propuesta antes del aplazamiento de la partida.
(g) La fecha, hora y lugar de la reanudación de la partida.

A3. El árbitro debe asegurarse de que toda la información que contiene el sobre está correctamente recogida y es el responsable de su custodia.

A4. Si el oponente ofrece tablas una vez que el jugador ha sellado la jugada, la propuesta será válida hasta que el jugador las acepte o rechace, al igual que en el artículo 9.1.

A5. Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo utilizado por cada jugador antes de aplazarse la partida.

A6. Si antes de reanudarse la partida, ésta se acuerda dejar en tablas, o uno de los jugadores comunica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

A7. El sobre se abrirá cuando el jugador que debe responder a la jugada secreta esté presente. El reloj de este jugador será puesto en marcha cuando la jugada secreta sea efectuada sobre el tablero.

A8. Excepto en los casos mencionados en los artículos 6.9 y 9.6, pierde la partida el jugador cuya jugada secreta:
(a) Es ambigua, o
(b) Resulta ser una jugada falsa, cuyo significado real es imposible de determinar,o
(c) Resulta ser una jugada antirreglamentaria.

A9. Si a la hora establecida para reanudar la partida,
(a) El jugador que ha de responder a la jugada secreta está presente, se abrirá el sobre, se realizará la jugada sellada sobre el tablero y se pondrá en marcha su reloj.
(b) El jugador que debe responder a la jugada secreta está ausente, su reloj será puesto en marcha. Cuando llegue, podrá detener su reloj y se lo notificará al árbitro. A continuación, se abrirá el sobre y se efectuará sobre el tablero la jugada secreta, poniendo de nuevo en marcha su reloj.
(c) El jugador que ha sellado su jugada está ausente, su contrincante tiene el derecho de

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

anotar su jugada en su planilla, sellar ésta en un sobre, parar su reloj y poner en marcha el de su oponente. El sobre será puesto bajo custodia y abierto a la llegada del oponente.

A10. Perderá la partida el jugador que llegue más de una hora tarde a la reanudación de una partida aplazada (a excepción de que los reglamentos del torneo o el árbitro especifiquen lo contrario). No obstante, puede ignorarse esta regla si es el jugador que ha sellado quien llega tarde y:

(a) El jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta es jaque mate;

(b) El jugador ausente ha hecho tablas la partida, porque la jugada secreta genera una posición de ahogado o una posición de las descritas en el artículo 9.6, o bien

(c) El jugador presente ha perdido la partida de acuerdo con el artículo 6.9.

A11. (a) Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, se reanudará la partida desde la posición donde se aplazó y con los tiempos de reloj existentes en el momento del aplazamiento. Si no se pudiere determinar dichos tiempos, el árbitro indicará los que estime oportunos. El jugador efectuará la jugada "sellada" sobre el tablero.

(b) Si es imposible reconstruir la posición, la partida será anulada y se jugará una nueva.

A12. Si, en la reanudación de la partida, el tiempo utilizado ha sido indicado incorrectamente en algún reloj y uno de los jugadores así lo denuncia antes de realizar su primer movimiento, el error será corregido. Si el error no es advertido, la partida continuará sin corrección, excepto que el árbitro considere que las consecuencias serán demasiado graves.

A13. La duración de cada sesión de reanudación será controlada por el reloj del árbitro, anunciándose con antelación la hora de comienzo y su finalización.

B. Juego rápido

B1. Una partida a *juego rápido* es aquella en la que todos los movimientos deben efectuarse dentro de un límite de tiempo fijado entre 15 y 60 minutos.

B2. El juego se regirá por el Reglamento de Ajedrez, excepto lo que sea modificado en los siguientes artículos.

B3. No es obligatorio que los jugadores anoten las jugadas.

B4. Una vez que cada jugador haya efectuado tres jugadas, no se podrá realizar ninguna reclamación sobre la ubicación de las piezas, la colocación del tablero, ni del tiempo que figura en los relojes.

B5. El árbitro adoptará una decisión de acuerdo a los artículos 4 ó 10, solamente a petición de uno de los jugadores.

B6. Se considera que ha caído una de las banderas cuando una reclamación válida sea efectuada por uno de los jugadores. El árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera.

B7. Para reclamar una partida ganada por tiempo, el reclamante debe parar ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación de un jugador sea válida, la bandera del reclamante no debe haber caído y sí la de su oponente, después de parados los relojes.

B8. Si han caído ambas banderas, la partida será tablas.

C. Juego relámpago.

C1. Una *partida relámpago* (o *Blitz*) es aquella en la que deben efectuarse todas las jugadas en un tiempo fijado menor de 15 minutos.

C2. El juego se regirá por el Reglamento de

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

Ajedrez Rápido, como figura en el Anexo B, a excepción de que sea modificado en los siguientes artículos.
C3. Una jugada antirreglamentaria se ha completado una vez que se pone en marcha el reloj del oponente. Éste puede reclamar la partida ganada, antes de efectuar su jugada. Una vez que el oponente efectúe su propia jugada, una jugada antirreglamentaria no podrá ser corregida.
C4. Para ganar la partida, uno de los jugadores debe tener suficiente *material para dar mate.* Esto se define como que un jugador posea suficientes piezas para producir una posición reglamentaria, sirviendo el caso de que sea *ayudado* por su oponente, donde el mate en la siguiente jugada sea inevitable. Es decir, dos caballos y rey contra rey es insuficiente, pero torre y rey contra caballo y rey es suficiente.
C5. No se aplicará el artículo 10.2.

D. Juego a caída de bandera cuando no hay árbitro presente.
D1. Cuando se juegan partidas de acuerdo con el artículo 10, un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de 2 minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto finaliza la partida. Puede reclamar tablas de acuerdo a que:
(a) Su oponente no puede ganar por medios materiales, o bien
(b) Su oponente no está realizando ningún esfuerzo por ganar por medios normales.
En el caso (a), el jugador debe anotar la posición final y su oponente debe verificarla.
En el caso (b), el jugador anotará la posición resultante y entregará la planilla actualizada, que deberá ser completada antes de finalizar el juego. El contrincante verificará tanto la planilla como la posición resultante.
La partida finaliza en todos los casos y la reclamación se someterá a la evaluación de un árbitro imparcial, cuya decisión será definitiva.

E. Notación algebraica.
La FIDE reconoce para sus torneos y matches solamente un sistema de anotación: el sistema ALGEBRAICO, y recomienda su uso en la literatura ajedrecística y en revistas periódicas, para su uniformidad. Las planillas que utilicen otro sistema diferente al algebraico no podrán ser usadas como evidencia en los casos en los que normalmente la planilla de un jugador es usada para este propósito. Cualquier árbitro que observe que un jugador está usando cualquier sistema de anotación diferente, debe advertir al jugador en cuestión de este requisito.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA ALGEBRAICO
E1. Cada pieza es indicada por la primera letra (en mayúsculas) de su nombre. Por ejemplo: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.
E2. Para esta primera letra del nombre de una pieza, cada jugador puede usar, libremente, la primera letra del nombre de la pieza comúnmente usado en su país. Por ejemplo: A = alfil, B = bishop (en inglés), F = fou (en francés), L = loper (en holandés), etc. En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuritas.
E3. Los peones no se indican con ninguna letra. Son reconocidos, por tanto, por la ausencia de dicha letra. Por ejemplo: e5, d4, a5.
E4. Las ocho columnas, de izquierda a derecha para las blancas, y de derecha a izquierda para las negras, son indicadas por las letras minúsculas *a, b, c, d, e, f, g, h,* respectivamente.
E5. Las ocho filas (de blancas hacia negras)

REGLAS DEL JUEGO (Continuación)

son numeradas *1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8*, respectivamente. Por consiguiente, en la posición inicial las piezas y peones blancos están situados en las filas 1.ª y 2.ª, y las piezas y peones negros están situados en las filas 7.ª y 8.ª

E6. De conformidad con las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas del tablero es indicada, invariablemente, por una única combinación de una letra y un número.

E7. Cada movimiento de una pieza se indica por:

(a) La primera letra del nombre de la pieza en cuestión, y

(b) La casilla de llegada de la pieza.

No se utilizará guión o separación alguna entre (a) y (b). Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de los peones, se indicará únicamente la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

E8. Cuando una pieza realiza una captura, se insertará un aspa entre (a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión, y (b) la casilla de llegada de la pieza. Por ejemplo: A×e5, C×f3, T×d1.

Cuando un peón realice una captura no se indicará solamente la casilla de llegada, sino que debe ser indicada también la columna de salida del peón. Por ejemplo: d×e5, g×f3, a×b5. En el caso de capturas "al paso", se pondrá como casilla de llegada aquélla donde queda finalmente el peón, añadiéndose a la anotación "a.p.".

E9. (1) Si ambas piezas están en la misma fila, por (a) la primera letra de la pieza, (b) la columna de salida, y (c) la casilla de llegada.

(2) Si ambas piezas están en la misma columna, por (a) la primera letra de la pieza, (b) la fila de salida, y (c) la casilla de llegada.

(3) Si las piezas están en diferentes filas y columnas, es preferible el método (1).

En el caso de una captura, se insertará un aspa entre (b) y (c).

Ejemplos:

(1) Hay dos caballos en las casillas g1 y d2, y uno de ellos mueve a la casilla f3. Puede ser Cgf3 ó Cdf3, según cuál sea el que haya movido.

(2) Hay dos caballos, en las casillas g1 y g5, y uno de ellos mueve a la casilla f3. Puede ser C1f3 ó C5f3, según cuál sea el que haya movido.

Si se produce una captura en la casilla f3, los ejemplos anteriores son cambiados, insertando un aspa: (1) Cg×f3 ó Cd×f3; (2) C1×f3 ó C5×f3.

E10. Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que ha sido movido se indicará por (a) la letra de la columna de salida, (b) un aspa, y (c) la casilla de llegada. Por ejemplo: si hay peones blancos en las casillas c4 y e4, y un peón o pieza negra en la casilla d5, la notación para el movimiento de las blancas será c×d5 ó e×d5, según el peón movido.

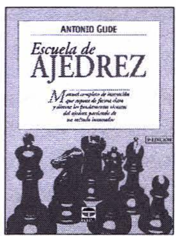
E11. En el caso de la promoción del peón, el peón movido será anotado correctamente, seguido de inmediato por la inicial de la nueva pieza promocionada. Ejemplo: d8D, f8C, b1A, g1T.

E12. La oferta de tablas debe ser marcada como (=).

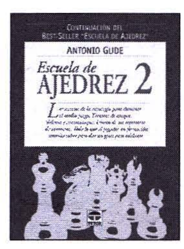
Abreviaturas esenciales

0-0	Enroque corto (con la torre de h1, h8)
0-0-0	Enroque largo (con la torre de a1, a8)
×	Captura
+	Jaque
++	Jaque mate
a.p.	Captura al paso.

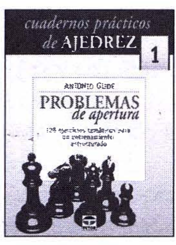
Otros libros del mismo autor:



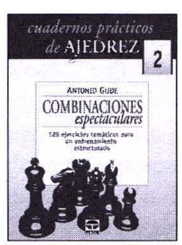
ESCUELA DE AJEDREZ
(7.ª edición)
288 páginas



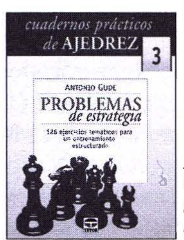
ESCUELA DE AJEDREZ 2
352 páginas



PROBLEMAS DE
APERTURA
Cuadernos prácticos
de ajedrez 1
48 páginas



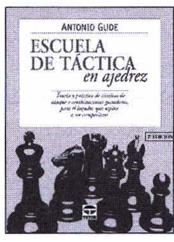
COMBINACIONES
ESPECTACULARES.
Cuadernos prácticos
de ajedrez 2
48 páginas



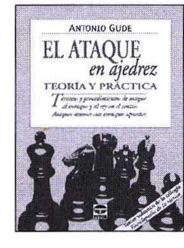
PROBLEMAS DE
ESTRATEGIA.
Cuadernos prácticos
de ajedrez 3
48 páginas



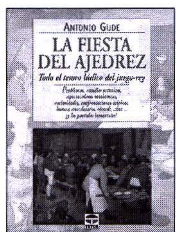
TÉCNICA DE LA
COMBINACIÓN
DE MATE (2.ª edición).
456 páginas



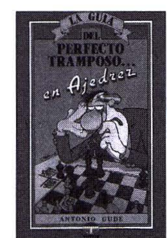
ESCUELA DE TÁCTICA
EN AJEDREZ
(2.ª edición)
448 páginas



EL ATAQUE EN AJEDREZ
440 páginas



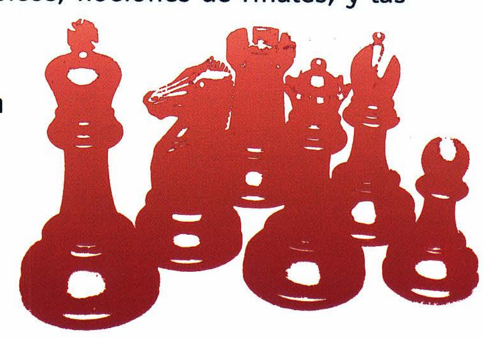
LA FIESTA DEL AJEDREZ
272 páginas



GUÍA DEL PERFECTO
TRAMPOSO EN AJEDREZ
144 páginas

800 entradas y más de 300 diagramas y figuras. Todos los términos y expresiones que se utilizan hoy en el ajedrez. Todas las aperturas, incluidas las marginales. Amplias entradas sobre los temas más fascinantes del ajedrez: *autómatas, computadoras y programas de juego, niños prodigio, récords de simultáneas, problemas y estudios, competiciones a través de medios de comunicación (radio, telégrafo, teléfono, télex, televisión, Internet), miniaturas, reglamentos, modalidades de juego, ajedrez rápido y a la ciega, curiosidades, aforismos...*

Sin ser un manual, el autor asegura que la descripción de tablero y piezas, junto con los mates básicos, nociones de finales, y las explicaciones de figuras tácticas y estratégicas que contiene este **Diccionario de ajedrez** permiten al profano aprender a jugar sin dificultades.



Antonio Gude es un experto investigador y divulgador de ajedrez. Ha dirigido varias publicaciones técnicas, traducido obras capitales de la literatura ajedrecística y escrito una decena de libros: Escuela de ajedrez *(7.ª edición);* Escuela de ajedrez 2; Problemas de apertura; Combinaciones espectaculares; Problemas de estrategia; Técnica de la combinación de mate *(2.ª edición);* Escuela de Táctica en ajedrez *(2.ª edición);* El ataque en ajedrez; La fiesta del ajedrez *y* Guía del perfecto tramposo en ajedrez; *todos publicados en esta misma editorial.*

